N64 PLAYSTATION

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

576 KONZOL

576 FT

IV. ÉVFOLYAM 4. SZÁM
2000 ÁPRILIS



F1 2000 - PLAYSTATION

Jobb vagy mint Schumi?

Bizonyitsd be!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL: 359-0576

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



~~36999,-~~ HELYETT

AKCIÓS ÁR

34999,-

PLAYSTATION



NINTENDO 64

NINTENDO 64 (6 SZÍNBEN) +1 CONTROL PAD +MARIO 64 KAZETTA

32999,-

NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD +STAR WARS POD RACER +MARIO 64 KAZETTA

49999,-

PlayStation

40 WINKS	13990.-
ACE COMBAT 3	13990.-
ACTUA POOL	13990.-
ADIDAS POWER SOCCER 2	14990.-
AGENT ARMSTRONG	11990.-
AIR COMBAT /PLATINUM	7990.-
AIRONAUTS	HIVJ
ALIEN TRILOGY /PLATINUM	7990.-
ALL STAR TENNIS 99	13990.-
ALLIED GENERAL	13990.-
ALLUNDRA	13990.-
ANNA KOURNIKOVA TENNIS	12990.-
APE ESCAPE	12990.-
APOCALYPSE	13990.-
ARMORED CORE	12990.-
ARMY MEN 3D	HIVJ
ARMY MEN AIR ATTACK	HIVJ
ASSAULT	13990.-
ASTERIX	13990.-
ASTERIX & OBELIX	HIVJ





ATTACK OF THE SAUCERMAN	12990.-
AUTO DESTRUCT	11990.-
AYRTON SENNA KART DUEL	13990.-
AZURE DREAMS	12990.-
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990.-
BARBIE RACE & RIDE	7990.-
BASEBALL 2000	HIVJ
BATMAN & ROBIN	13990.-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	11990.-
BIOFREAKS	13990.-
BLAZE & BLADE	13990.-
BLAZING DRAGONS	13990.-
BLOODY ROAR	13990.-
BLOODY ROAR 2	13990.-
BOMBERMAN	13990.-
BOMBERMAN QUEST	HIVJ
BOMBERMAN WORLD	13990.-
BRAHMA FORCE	13990.-
BREATH OF FIRE 3	13990.-
BROKEN SWORD II	11990.-
BUBBLE BOBLE /PLATINUM	7990.-
BUSTER & BEANSTALK	12990.-
C&C /PLATINUM	7990.-
C&C RED ALERT	13990.-
C3 RACING	13990.-
CARMAGEDDON	13990.-
CASTROL HONDA SUPERBIKE	13990.-
CBZ	13990.-
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	13990.-
CHOCOBO RACING	12990.-
CIRCUIT BREAKERS	13990.-
CIVILIZATION II	13990.-
COLONY WARS RED SUN	7990.-
COMMAND&CONQUER /PLATINUM	7990.-
CONSTRUCTOR	11990.-
COOL BOARDERS 4	12990.-
CRASH BANDICOOT /PLATINUM	7990.-
CRASH BANDICOOT 2 /PLATINUM	7990.-
CRASH BANDICOOT 3 /PLATINUM	7990.-
CRASH TEAM RACING	13990.-
CROC /PLATINUM	7990.-
CROC 2	13990.-
CRUSADER NO REMORSE	13990.-
CYBER TIGER	13990.-
CYBERIA	7990.-
DEATHTRAP DUNGEON	13990.-
DEMOLITION RACER	13990.-
DESTREGA	12990.-
DEVIL DICE	13990.-
DEVIL S DECEPTION	12990.-
DIE HARD TRILOGY /PLATINUM	7990.-
DIE HARD TRILOGY 2	13990.-
DISCWORLD 2	13990.-
DREAMS	13990.-
DRIVER	14990.-
DUKES OF HAZARD	HIVJ
DUNE 2000	13990.-
DYNASTY WARRIORS	12990.-
EAGLE ONE HARRIER ATTACK	13990.-
EHRGEIZ	13990.-
EVIL ZONE	13990.-
EXPLOSIVE RACING	7990.-
EXTREME 500	13990.-
F1 2000	13990.-
F1 WORLD GP	13990.-
FA PREMIER LEAGUE MANAGER	13990.-
FA PREMIER LEAGUE STARS	13990.-
FEAR EFFECT	13990.-
FIFA 98 /PLATINUM	7990.-
FIFA 99	13990.-
FIFTH ELEMENT	13990.-
FIGHTING FORCE 2	13990.-
FINAL FANTASY VII /PLATINUM	7990.-
FORMULA ONE 97 /PLATINUM	7990.-
FORMULA ONE 99	13990.-
FRENZY	13990.-
FROGGER	11990.-
FUTURE COP L.A.P.D. 2100 AD	13990.-
G POLICE WEAPONS OF JUSTICE	12990.-
GHOST IN THE SHELL	12990.-
GHOUL PANIC	HIVJ
GRAN TURISMO /PLATINUM	7990.-
GRAN TURISMO 2	13990.-
GRANSTREAM SAGA	13990.-
GRUDGE WARRIORS	HIVJ
GUARDIAN CRUSADE	13990.-
GUARDIAN OF DARKNESS	HIVJ
GUNGAGE 3D	13990.-
HARD EDGE	13990.-
HEART OF DARKNESS	13990.-
HERCULES /PLATINUM	7990.-
HOT WHEELS	13990.-
INDY 500	12990.-
INT. TRACK & FIELD /PLATINUM	7990.-
ISS SOCCER /PLATINUM	7990.-
ISS SOCCER DELUXE	7990.-
ISS SOCCER PRO REVOLUTION	13990.-
IZNOGOOD	9990.-
JEREMY MCGARTH SUPERCROSS 98	12990.-
JERSEY DEVIL	13990.-
JET RIDER 2	12990.-
JOJO S BIZARRE ADVENTURE	HIVJ
JUDGE DREDD	11990.-
KINGSLEY'S ADVENTURE	12990.-
KKND KROSSFIRE	13990.-
KNOCK OUT KINGS 2000	HIVJ
KNOCK OUT KINGS 99	13990.-
KULA WORLD	13990.-
KURUSHI FINAL	13990.-
LE MANS 24 HOUR	13990.-
LEGEND	13990.-
LEGEND OF KARTIA	13990.-
LEGO RACERS	12990.-
LEGO ROCK RAIDERS	HIVJ
LEMMINGS	9990.-
LOST WORLD /PLATINUM	7990.-
MADDEN NFL 2000	13990.-
MADDEN NFL 98	13990.-
MADDEN NFL 99	13990.-
MAGIC THE GATHERING	9990.-
MARVEL VS CAPCOM	HIVJ
MASS DESTRUCTION	9990.-
MDK	12990.-
MECHWARRIOR 2	13990.-
MEDAL OF HONOR	13990.-
MEDIEVIL /PLATINUM	7990.-
MEDIEVIL 2	HIVJ
MEGA MAN 8	13990.-
MEN IN BLACK	13990.-
MESSIAH	HIVJ
METAL GEAR SOLID	13990.-
METAL GEAR SOLID VR MISSIONS	7990.-
MICRO MANIACS	HIVJ
MISSION IMPOSSIBLE	13990.-
MONACO GP2	13990.-
MONKEY HERO	13990.-
MONSTER SEED	13990.-
MOTO RACER /PLATINUM	7990.-
MOTOR MASH	12990.-
MOTOR TOON GP 2	13990.-
MOTORHEAD	12990.-
MULAN	12990.-
MUSIC	9990.-
NANOTEK WARRIOR	13990.-
NASCAR 2000	13990.-
NASCAR 99	13990.-
NBA LIVE 2000	HIVJ
NBA LIVE 99	13990.-
NEED FOR SPEED IV	13990.-
NHL 2000	13990.-
NHL 98	11990.-
NHL 99	13990.-
NHL FACE OFF 2000	12990.-
NHL FACE OFF 98	12990.-
NIGHTMARE CREATURES	12990.-
NINJA	13990.-
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAINBIKE	13990.-
NO ONE CAN STOP MR DOMINO	9990.-
ODDWORLD: ABE'S EXODUS	13990.-
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEY	7990.-
ODT	13990.-
OMEGA BOOST	12990.-
ONE	13990.-
OVERBLOOD	13990.-
PACMAN WORLD	9990.-
PANDEMONIUM /PLATINUM	7990.-
PANDEMONIUM 2	13990.-
PARAPPA THE RAPPER	7990.-
PERFECT WEAPON	13990.-
PITFALL 3D	13990.-
POCKET FIGHTER	13990.-
POP N POP	HIVJ
POPULOUS THE BEGINNING	13990.-
POY POY 2	13990.-
PREMIER MANAGER 98	13990.-
PRO PINBALL : BIG RACE USA	13990.-
PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY	HIVJ
PRO PINBALL TIME SHOCK	7990.-
PUMA STREET SOCCER	13990.-
QUAKE II	13990.-
R TYPE DELTA	13990.-
R TYPES	13990.-
RAILROAD TYCOON 2	HIVJ
RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-
RAMPGAE WORLD TOUR 2	13990.-
RASCAL	14990.-
RAT ATTACK	HIVJ
RC STUNTCOPTER	13990.-
READY TO RUMBLE BOXING	HIVJ
REBOOT	13990.-
RESIDENT EVIL 3	13990.-
RESIDENT EVIL SURVIVOR	13990.-
RIDGE RACER REVOLUTION /PLATINUM	7990.-
RIDGE RACER TYPE 4	13990.-
RIVAL SCHOOLS	13990.-
ROAD RASH 3D	13990.-
ROAD RASH JAILBREAK	13990.-
ROCK & ROLL RACING 2	13990.-
ROLLCAGE STAGE 2	7990.-
RONIN BLADE	HIVJ
RUGRATS SEARCH FOR THE REPTAR	13990.-
RUNNING WILD	13990.-
S.C.A.R.S.	13990.-
SAGA FRONTIER 2	13990.-
SHADOW GUNNER	13990.-
SHADOW MADNESS	12990.-
SHADOW MAN	13990.-
SHADOW MASTER	13990.-
SHAOLIN	13990.-
SILENT HILL	13990.-
SKULLMONKEYS	13990.-
SLED STORM	13990.-
SMALL SOLDIERS	13990.-
SMURFS	13990.-
SOUTH PARK	13990.-
SOUTH PARK RALLY	HIVJ
SOVIET STRIKE /PLATINUM	7990.-
SPACE DEBRIS	13990.-
SPEC OPS	13990.-
SPORT CAR GT	13990.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	9990.-
SPYRO THE DRAGON /PLATINUM	7990.-
STAR GLADIATORS	9990.-
STAR WARS MATERS OF TERAS KASI	13990.-
STEEL REIGN	13990.-
STREET FIGHTER ALPHA	13990.-
STREET SKATER	13990.-
SUPER PANG COLLECTION	12990.-
SUPERBIKE 2000	13990.-





SUPERCROSS	HIVJ
SYPHON FILTER 2	HIVJ
TAI FU: WRATH OF TIGER	13990.-
TARZAN	12990.-
TEKKEN 2 /PLATINUM	7990.-
TEKKEN 3 /PLATINUM	7990.-
TENNIS ARENA	7990.-
TEST DRIVE 4	13990.-
TEST DRIVE 4X4	13990.-
TEST DRIVE 5	13990.-
TETRIS PLUS	12990.-
THE NOTE	12990.-
THEME HOSPITAL	13990.-
THEME PARK WORLD	13990.-
THIS IS FOOTBALL	12990.-
THRASER	12990.-
TIGER WOODS 99	13990.-
TINY TANK	12990.-
TOMB RAIDER II	13990.-
TOMB RAIDER III	14990.-
TOMB RAIDER IV	13990.-
TOMORROW NEVER DIES	13990.-
TOTAL DRIVIN	12990.-
TOY STORY 2	13990.-
TRAP RUNNER	13990.-
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	13990.-
TRUE PINBALL /PLATINUM	7990.-
UBIK	HIVJ
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 99/2000	HIVJ
UM JAMMER LAMMY	12990.-
UNHOLY WARS	13990.-
URBAN CHAOS	13990.-
V BALL	11990.-
VAMPIRE HUNTER D	HIVJ
VICTORY BOXING 2	13990.-
VICTORY BOXING 3	HIVJ
VIGILANTE 8 2ND OFFENSE	13990.-
VIPER	9990.-
VIRTUAL POOL	9990.-
WAR OF THE WORLDS	13990.-
WARCRAFT II	13990.-
WARGAMES	13990.-
WARHAMMER DARK OMEN	13990.-
WARHAWK	7990.-
WARPATH JURASSIC PARK	13990.-
WCW MAYHEM	HIVJ
WCW NITRO	13990.-
WCW NVO THUNDER	13990.-
WILD 9	13990.-
WILD ARMS	13990.-
WING COMMANDER IV	9990.-
WIPEOUT /PLATINUM	7990.-
WIPEOUT 3	13990.-
WORMS ARMAGEDDON	13990.-
WORMS PINBALL	13990.-
WRECKIN CREW	13990.-
WU TANG	13990.-
X FILES	12990.-
X MEN CHILDREN OF ATOM	11990.-
X MEN VS STREET FIGHTER	13990.-
XENA WARRIOR PRINCESS	12990.-
XENOCRACY	13990.-
Z	9990.-
ZERO DIVIDE 2	13990.-

Nintendo 64

ARMOURINES	17990.-
BEETLE ADVENTURE RACING	17990.-
BODY HARVEST	16990.-
BOMBERMAN HERO	16990.-
CARMAGEDDON	17990.-
CASTLEVANIA: LEGACY	HIVJ
CHAMELEON TWIST	15990.-
CHARLIE BLAST TERRITORY	16990.-
CHOPPER ATTACK	16990.-



CRUISIN WORLD	16990.-
DARK RIFT	14990.-
DISNEY MAGICAL TETRIS	HIVJ
DOOM 64	16990.-
DUKE NUKEM 64	9990.-
EARTHWORM JIM 3D	17990.-
F ZERO X	16990.-
F1 WORLD GRAND PRIX II	17990.-
GEX 64 ENTER THE GECKO	9990.-
GT 64	16990.-
HOT WHEELS	HIVJ
IGGYS RECKIN BALLS	16990.-
JET FORCE GEMINI	17990.-
KNOCKOUT KINGS 2000	HIVJ
LAMBORGHINI	16990.-
LEGO RACERS	12990.-



LODE RUNNER 3D	16990.-
MADDEN NFL 99	16990.-
MICHAEL OWENS WLS 2000	17990.-
MICRO MACHINES	17990.-
MISSION IMPOSSIBLE	16990.-
MK MYTHOLOGIES : SUB ZERO	16990.-
MONSTER TRUCK MADNESS	17990.-
NASCAR 99	16990.-
NBA JAM 2000	HIVJ
NHL 99	16990.-



NUCLEAR STRIKE	HIVJ
OLYMPIC HOCKEY	9990.-
PAPERBOY 3D	HIVJ
PENNY RACERS	17990.-
QUAKE	9990.-
RACING SIM MONACO GP	17990.-
RAINBOW SIX	HIVJ
RAKUGA KIDS	17990.-
RUGRATS TREASURE HUNT	17990.-
SAN FRANCISCO RUSH	16990.-
SCARS	16990.-
SILICON VALLEY	16990.-
SUPERCROSS 2000	HIVJ
TARZAN	HIVJ
THE NEW TETRIS	17990.-



TONIC TROUBLE	HIVJ
TOP GEAR HYPERBIKE	HIVJ
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-
TOP GEAR RALLY	16990.-
TOP GEAR RALLY 2	HIVJ
TUROK RAGE WARS	17990.-
V RALLY 99	16990.-
VIGILANTE 8: 2ND OFFENCE	HIVJ
VIRTUAL POOL 64	17990.-
WETRIX	16990.-
WIPEOUT 64	9990.-
WORLD CUP	7990.-
WORMS ARMAGEDDON	16990.-
XENA WARRIOR PRINCESS	17990.-
XG2	16990.-
YOSHI S STORY	16990.-

COLOR GAME BOY

10 PIN BOWLING	9990.-
720	9990.-
ANTZ	9990.-
ARCADE HITS	9990.-
ARMOURINES	9990.-
ARMY MEN	HIVJ
AZURE DREAMS	HIVJ
BATTLESHIP	9990.-
BEAUTY & THE BEAST	9990.-
BLACK BASS FISHING	9990.-
BOMBERMAN QUEST	9990.-
BUBBLE BOBBLE	9990.-
CAESARS PALACE 2	HIVJ
CARMAGEDDON	9990.-
CATWOMAN	9990.-
CENTIPEDE	9990.-
CHASE HQ	9990.-
CHESSMASTER	9990.-
CONKER POCKET TALES	9990.-
CRAZY BIKERS	9990.-
CRAZY CASTLE 3	9990.-
CROC	HIVJ
DAFFY DUCK FOWL PLAY	HIVJ
DEJA VU 1&2	9990.-
DRIVER	HIVJ
DROP ZONE	9990.-
DUKE NUKEM	9990.-
EARTH WORM JIM	9990.-
EVEL KNIEVEL	9990.-
F1 WORLD GP	9990.-
FIFA 2000	9990.-
FROGGER	9990.-
GAME AND MATCH GALERY 2	7990.-
GEX	9990.-
GTA	9990.-
HARVEST MOON	7990.-
HEXCITE	9990.-
HOLY MAGIC CENTURY	9990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	HIVJ
ISS SOCCER 99	9990.-
JANOSH	HIVJ
KLAX	9990.-
KNOCKOUT KINGS	9990.-
LAS VEGAS	9990.-
LEGEND OF RIVER KING	9990.-
LOONEY TUNES	9990.-
LUCKY LUKE	9990.-
MARIO GOLF	9990.-
MAYA BEE	9990.-
MICKEYS RACING	9990.-
MICRO MACHINES 1-2	9990.-
MISSILE COMMAND	9990.-
MISSION IMPOSSIBLE	9990.-
MR NUTZ	9990.-
MS PACMAN	9990.-
MUNCHING MADNESS	9990.-
NBA JAM 99	9990.-
NBA PRO 99	9990.-
NHL 2000	9990.-
PAC MAN	9990.-
PAPERBOY	9990.-
PITFALL	9990.-
POWER QUEST	9990.-
R TYPE DX	9990.-
RAINBOW 6	HIVJ
RATS	9990.-
ROADSTER	9990.-
RONALDO FOOTBALL	9990.-
SHADOW GATE	9990.-
SHANGHAI POCKET	9990.-
SPEEDY GONZALES	HIVJ
SPY VS SPY	9990.-
STAR WARS RACER	9990.-
STRANDED KIDS	9990.-
SUPER BREAKOUT	9990.-
SUPREME SNOWBOARDING	9990.-
TAZ MUNCHING MADNESS	9990.-
THREE LIONS	9990.-
TOM & JERRY	9990.-
TONIC TROUBLE	HIVJ
TOTAL SOCCER	HIVJ
TOY STORY 2	HIVJ
TUROK 2	9990.-
TUROK RAGE WARS	9990.-
WARIOLAND 2	9990.-
WICKED SURFING	HIVJ
YODA STORIES	9990.-
ZELDA	9990.-

GAME BOY

ADVENTURE ISLAND	6990.-
ALADDIN	7990.-
ANIMANIACS	7990.-
ASTERIX	6990.-
ASTERIX & OBELIX	7990.-
BATMAN FOREVER	6990.-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-
BATTLE TANK	6990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-
BOXING	7990.-
BUGS BUNNY 2	6990.-
BUST A MOVE 2	6990.-
COLD SHADOW	7990.-
CONTRA ALIEN WARS	6990.-
DAFFY DUCK	6990.-
DARKWING DUCK	7990.-
DENNIS THE MENACE	6990.-
DONKEY KONG	6990.-
DONKEY KONG LAND 2	7990.-
DONKEY KONG LAND 3	7990.-
DOUBLE DRAGON II	6990.-
DRAGONS LAIR	7990.-
DUCK TALES	6990.-
FINAL FANTASY ADVENTURE	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 2	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 3	9990.-
GHOST BUSTERS 2	7990.-
GODZILLA	7990.-
GREMLINS 2	6990.-
INDIANA JONES	7990.-
ISS	9990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNOR TENNIS	7990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-
JURASSIC PARK	6990.-
LION KING	7990.-
LITTLE MERMAID	7990.-
LOONEY TUNES	6990.-
MARIO LAND II	7990.-
MEGAMAN	7990.-
MICKEYS DANGEROUS	7990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MOTOCROSS MANIACS	7990.-
MR NUTZ	7990.-
MULAN	9990.-
NIGEL MANSEL	7990.-
NIGEL MANSELL	7990.-
ODDWORLD ADVENTURES	7990.-
PAPERBOY	7990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINOCCHIO	7990.-
POČAHONTAS	7990.-
POOL	7990.-
POPEYE 2	7990.-
ROBOCOP VS TERMINATOR	6990.-
SMALL SOLDIERS	9990.-
SMURFS NIGHTMARE	7990.-
SMURFS TRAVEL THE WORLD	7990.-
SPIROU	7990.-
SPY VS SPY	6990.-
STREET RACER	6990.-
SUPER BATTLE TANK	6990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPERMAN	7990.-
SUPERSTAR SOCCER	7990.-
TALESPIN	7990.-
TAMAGOTCHI	7990.-
TARZAN	6990.-
TAZ MANIA	6990.-
THE REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
TINY TOONS - WACKY SPORTS	7990.-
TOP GUN	7990.-
TRACK & FIELD	7990.-
TRUE LIES	6990.-
TUROK	9990.-
WATER WORLD	6990.-
WAVE RACE	7990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-
WWF RAW	5990.-
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-
YOSHIE'S COOKIE	5990.-

SEGA DREAMCAST CDk

AEROWINGS	16990.-
BLUE STINGER	16990.-
BUGGY HEAT	16990.-
CRAZY TAXI	HIVJ
DEADLY SKIES	HIVJ
ECCO THE DOLPHIN	HIVJ
EPISODE 1 RACER	HIVJ
EVOLUTION	HIVJ
F1 WORLD GP	16990.-
FIGHTING FORCE 2	16990.-
GTA 2	HIVJ
HIDDEN & DANGEROUS	HIVJ
HYDRO THUNDER	16990.-
INCOMING	16990.-
JIMMY WHITE SNOOKER	16990.-
JO JO BIZARE ADVENTURE	HIVJ
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	HIVJ
MILLENIUM SOLDIER :XPENDABLE	16990.-
MONACO GP	16990.-
NBA 2000	HIVJ
PEN PEN	16990.-
POWER STONE	16990.-
RAYMAN 2	HIVJ
READY TO RUMBLE	17990.-
RED DOG	HIVJ
RESIDENT EVIL 2	HIVJ
REVOLT	HIVJ
SEGA WORLD WIDE SOCCER	16990.-
SLAVE ZERO	17990.-
SNOW SURFERS	16990.-
SOUL FIGHTER	17990.-
SPEED DEVILS	16990.-
SUZUKI ALLSTAR	16990.-
TEE OFF	HIVJ
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	16990.-
TOMB RAIDER THE LAST REVELATION	HIVJ
TOY STORY 2	HIVJ
VIGILANTE 8 2ND OFFENSE	HIVJ
VIRTUA FIGHTER 3	16990.-
WORMS ARMAGEDDON	16990.-
WWF ATTITUDE	16990.-

KIEGÉSZÍTŐK

PLAYSTATION

Memory Card 1MB	2999,-
Memory Card 2MB	HÍVJ!
Memory Card 4MB	HÍVJ!
RFU Adapter	3999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
Pro Pilot Dual Shock Joystick	9999,-
Scorpion Gun G-Con Komp.	6999,-
X-Plorer FX V3.0	11999,-
Avenger Gun + pedál	11999,-
Cyber (Dual) Shock Controller	5999,-
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Viper Dual Shock Controller	6999,-
Primal Pad - Dual Shock	9999,-
Falcon Gun (lézer irányfénnyel)	HÍVJ!
Real Arcade Gun	14999,-
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999,-
Pro Carry Case (táska)	HÍVJ!
Kábelek:	
-Joy Hosszabító	2999,-
-Link	2999,-
-Scart + G-Con	2999,-

NINTENDO 64

Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999,-
Memory Extension Pack - 4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-

GAMEBOY

Multi Boy (Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró)	7999,-
GB Color link kábel	HÍVJ!
GB Color hálózati adapter + akku	HÍVJ!



McLaren Wheel - Dual Shock

Kormány + Sebváltó + Pedál + Kézifék

24999,-

MÁR KAPHATÓ! SEGA DREAMCAST

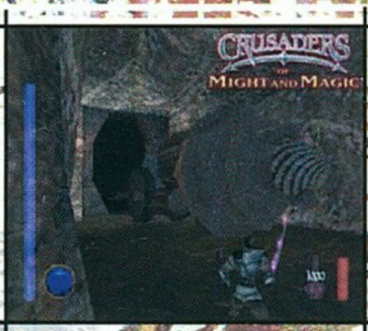
79999,-



DREAMCAST + JOY + DEMO CD

TARTALOM


Fear Effect


Crusaders of Might And Magic


Die Hard Trilogy 2


Vigilante 8 2nd Offense


Urban Chaos


A Bug's Life


Syphon Filter 2



kiadványban megjelent szöveges és
ısztrációs anyagok
rmilyen módon való újra felhasználá-
csak a kiadó engedélyével
ıetséges. ISSN 1417-9296
omás: Grafit Pencil Nyomda
dapest
ptulajdonos: Balogh Zsolt
szerkesztő: Martin
pterv: Molnár Dénes
Kovács Ildi
omdai előkészítés:
smarosi Renáta
világítás: Recent Kft.
ıdja a Comgame Kft.,
37 Budapest,
rgely Gy. utca 17.
vélcím: 1389 Budapest,
: 132.
rjeszti a Hírker Rt,
Rt és alternatív
jesztők
ífizethető: 576 KByte
ımgame Kft.),
89 Budapest,
: 132.
nail: 576konzol@576.hu
ebsite: www.576.hu
nlap: F1 2000

aktuális 27

Igaz, hogy most április van, de a következő információ nem áprilisi tréfa. Sajnos meg kellett válnunk Bagó Peti kollégánktól. A hírek szerkesztését Veres Miki vette át tőle, a Csevegő meg maradt nekem. Ezentúl gépelhetem én a mega hosszúságú leveleket, brrrrrr...

Úgy tűnik, beindultak a cégek, mert egyre több PAL verziós játék érkezik, alig marad hely az NTSC-s csemegék bemutatására. Nem is tudunk lépést tartani ezzel a programáradattal, hiszen lehetetlen a játékok megjelenéséhez igazítani az újság megjelenését, ami ugye egy fix dolog – a hónap vége. Azért remélem még úgy-ahogy frissek maradunk, hehehehe...

Ebbe a számba igazi nagyágyúk kerültek be. Ha átnézitek a tartalomjegyzéket szembetűnő lesz a sok ismert, régóta várva-várt cím. Talán korai még jóslatokba bocsátkozni, de úgy tűnik, hogy a PS2 piacra kerülése egyelőre nem lesz érezhető a PS játékpiacon. Reméljük, hogy a cégek nem hanyagolják el sokunk kedvenc konzolját...

A N64 fronton a további gyengülés jelei mutatkoznak. Ha ez így megy tovább, érdemesebb lesz inkább az egyre erősödő és minőségileg is meggyőző DREAMCAST játékokkal foglalkozni.

Végül egy meg nem erősített pletyka. Az 576 Konzol következő számától izgalmas változásokon megy majd át...

TYLER DURDEN

HÍREK

APRÓ

☞ Érdekes módon a Gran Turismo 2 mind a három kontinensen (Japán, Amerika, Európa) ahol megjelent, más-más zenei aláfestéssel és más-más intróval jött ki. Ízlések és pofonok különböznek, de nekem az amerikai verzió zenéi tetszettek a legjobban (Foo Fighters, Garbage, Apollo 440, Rob Zombie stb.). Persze az európai verziónak sincs miért szégyenkeznie (FatBoy Slim, Stereophonics, Ash, Propellerheads), de valahogy az amerikai jobb volt. A japánok jártak a legrosszabbul, mert nekik csak egy szál Cardigans (ami azért nagyon jó, nem hiába az összes verzióban megvolt) szám szerepelt, a többi zenét azonban nem igazi együttesek írták – mondjuk a japánnak volt az egyik legjobb intrója.

☞ A Microsoft elnöke Bill Gates hivatalosan is bejelentette saját konzoljának az X-Box-nak a megjelenését. E szerint a gép 2001 őszén kerülne a boltok polcaira. A gép teljesen PC alapú lesz és a megjelenő játékok "hibrid" játékok lesznek, azaz ami futni fog X-Box-on, az elindul egy megfelelő PC-n is. Ráadásul meghagyják a PC perifériákat is, tehát ez a gép átmenet lesz a PC és a konzol között. A technikai rész még nincs teljesen tisztázva, de azért van pár konkrétum. A processzor 600 Hz-et tud és 64 MB ram lesz a gépben, ezenkívül egy 8 gigás hard-disk is, és a DVD-kel is megbirkózik a gép. Csak arra vagyok kíváncsi, hogy hány bites a processzor, mert ezt még nem hozták nyilvánosságra.

☞ Készül a Rainbow Six folytatása is, melynek Rogue Spear a címe. Az előző rész grafikailag – a PC verzióhoz képest – valljuk meg nem sikerült a legjobbra, de a folytatásban igyekeznek kijavítani a hibákat és a hiányosságokat. Karácsonyra ígérték.

☞ Két hónappal a PlayStation 2 megjelenése után felszínre került néhány apró hiba. Az első a DVD lejátszásnál jelenik meg. Ahhoz, hogy DVD filmeket nézhessünk a gépen szükség van egy programra, ami a memóriakártyára van feltöltve. A 8 Mb-os memóriakártya alapból jár a géphez, nem ezzel van a probléma hanem azzal, hogy jó néhány esetben a Ridge Racer V mentett állása felülírja ezt az indító programot, így a Sony kénytelen volt visszarendelni a memóriakártyák egy részét és kijavítani a hibát. Ráadásul egy-két gép nem működött tökéletesen, így ki kellett cserélni, persze ez ilyen mértékű eladásnál nem is meglepő.

☞ Ha már a PS 2-nél tartottunk nyilvánosságra hoztak öt olyan játékot, ami biztosan nem fog futni az új gépen. Ezek között van a Namco retro sorozata a Konami Arcade Classic és a többi 15-20 éves játékokat tartalmazó válogatás. Őszintén ezen nem is lepődtem meg túlzottan. Az viszont nagyszerű, hogy a PS 2 egy beépített program segítségével feljavítja a PS-ös játékok grafikáját (a legtöbbét, legalábbis).

☞ A végére hagytam a legjobbat új hírek a FF IX-el kapcsolatban. Az új Final Fantasy stílusában visszatér a hatodik rész előtti állapotba. Ezt az jelenti, hogy szakítanak a cyber techno környezettel és visszatérnek a jó öreg középkori "sárkányos kardos" stílusba. A szereplők ugyanúgy poligonos grafikával készülnek (mint a FFVIII-ban), de stílusokban olyanok, mintha a FF Tactics-ból vagy a FFV-ból léptek volna ki. Jó néhány klasszikus szereplő is feltűnik, pld. Wizard. A szereplők grafikája a FFVII és a Chrono Cross között helyezkedik el, tehát ne számítsunk olyan ultra realisztikus környezetre és karakterekre, mint a FFVIII-ban – sokkal meseszerűbb lesz az egész játék, ami egyáltalán nem baj. A harci rendszer alapjai nem változnak, de közkívánatra a GF (vagy Summon) támadásokat vagy lerövidítik, vagy átnyomhatók lesznek, így nem kell őket mindig végignézni. A grafika így az előzetes képek alapján elképesztő lesz, mindent kifacsarnak, amit csak a PlayStation-ből lehet. A játék Japánban nyáron, Amerikában ősszel, míg nálunk – reméljük – télen jön ki.

FINAL FANTASY IX

ALONE IN THE DARK 4 (PLAYSTATION/DREAMCAST)

Darkworks/Infogrames

Alone in the Dark volt az elő olyan horror kalandjáték, amelyben rögzített kameraállásokból követhettük az eseményeket, ezt a játékot nevezhetjük a Resident Evil apjának. Évekkel ezelőtt PlayStation-re is megjelent egy rész és most elérkezett az idő a folytatáshoz. Az Alone in the Dark 4-el a készítők megpróbálják végsőkig kihasználni a PSX erejét, és a képek alapján úgy tűnik sikerülni is fog. A játék külsőleg a Resident Evil-re fog hasonlítani, ám olyan fényeffektekkel is találkozhatunk, mint eddig nem sok játékban. A főszereplő most is – mint az előző három részben – Edward Carnby, aki egy szigeten eltűnt barátja után nyomoz. Nagyon jó horrortörténetre, zombikra, szörnyekre és elképesztő grafikára számítsunk. PlayStation-re és Dreamcast-ra egyaránt megjelenik a játék valamikor 2000 őszén.





CHRONO CROSS (PLAYSTATION)

Squaresoft

A Chorono Cross egy nagyon egyedi RPG játék lesz a SquareSoft-tól. Voltaképpen az öt éve megjelent SNES-es Chorono Trigger – nem történetbeli – folytatásáról van szó. A sztori főszereplője Serge, aki képes párhuzamos dimenziókba és időkbe utazni. Egy ilyen utazása során ismerkedik meg Kid-del a lánnyal, akivel barátok lesznek. A játék lényegét az adja, hogy a dimenzió és időutazással két világ között járhatunk. Ha az egyik világban megváltoztatunk valamit, az hatással lesz a másik világban történő eseményekre. A játék során több mint 40 karaktert vehetünk fel, és mindegyikükkel más-más támadásokat és varázslatokat szerezhetünk meg (mindegyik karakter legjobb támadását külön meg kell szerezni, kisebb kalandozások árán), így készüljünk egy nem mindennapi hosszúságú játékra! A Chrono Cross harci rendszere a hírek alapján a Xenogears-hez hasonlít, csak sokkal jobb annál. A grafika nagyon szép lesz, stílusában a FFVII-hez áll közel és még szebb is nála – legalábbis ami a karaktereket illeti. A játék 2000 vége felé érkezik Amerikába, reméljük azután eljut hozzánk is.





CASTLEVANIA 2 (NINTENDO 64)

Konami

Az N64 tulajdonosok bizonyára tudják, hogy a Castlevania című játékukat a Konami nem tudta befejezni, így egy csomó minden kimaradt az eredeti verzióból. A hiányosságokat pótolandó a cég elhatározta kiadja a Castlevania 2-t. Ebben a részben benne lesz, ami az eredetiből kimaradt. Az új rész ugyanazzal a grafikai engine-nel készül, mint az előző epizód. A főszereplő Khon, aki alapjában véve egy ember, ám képes farkasemberré átváltozni játék közben. Ilyenkor extra erőre és tulajdonságokra is szert tehetünk. Az új rész új pályákat vonultat fel ám a megjelenési dátum még nincs tisztázva.





OFFROAD THUNDER (DREAMCAST)

Midway

Az Offroad Thunder egy nagyon jó versenyjáték lesz. A készítők igyekeztek élethűvé tenni a játékot és ezért a grafikát rendkívül szépre fejlesztették. A játékban a világ 6 részén 12 pályán tehetjük próbára vezetési képességeinket, a lehető legváltozatosabb időjárási körülmények között. Vezethetünk esőben, hóban, ködben, éjszaka stb. Olyan járgányokat próbálhatunk ki, mint a Monster Truck, Buggy, Jeep stb. Várhatóan lesz két játékos mód is ebben a nem mindennapi versenyjátékban. A készítők a játékot 2000 tavaszára ígérték, tehát bármikor megjöhet.

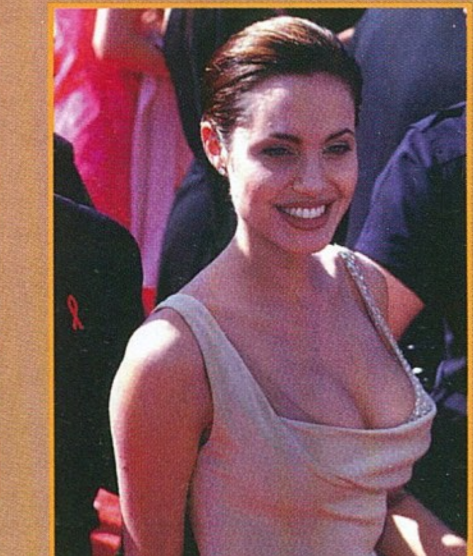




TOMB RAIDER FILM

Végre nyilvánosságra kerültek a konkrétumok a Tomb Raider filmmel kapcsolatban. A játék négy részéből PlayStation-re és PC-re eddig több mint 21 millió darabot adtak el, és már rég óta keringtek pletykák a készülő filmmel kapcsolatban. Amerikában hihetetlen népszerűségnek örvendő Larát például megválasztották az év legszexisebb nőjének, és a külföldi magazinok is tele vannak vele.

A filmmel kapcsolatban bizonyára a főszereplő személye izgat mindenkit. Lara Croft-ot Angelina Jolie személyesíti meg. ő egy híres színésznő Amerikában, eddig háromszor tüntették ki Golden Globe díjjal. Ezenkívül több filmben mellékszereplő volt pld. The Bone Collector, Pushing Tin, Girl Interrupted – ez utóbbiért színészi teljesítményéért Oscar díjr ais jelölték. A filmet Simon West rendezi, akinek a Fegyencjáratot és a The Genaral Daughter-t köszönhetjük. A történettel kapcsolatban illetve, hogy mikor fog kijönni a film még nincsenek információink, de majd tudósítunk a további fejleményekről. A hölgynek a mellékelt kép szerint minden "adottsága" meg van Lara szerepére.



TEST DRIVE RALLY (PLAYSTATION/NINTENDO 64)

Digital Illusions/Infogrames

A Test Drive sorozat az egyik legrégebbi autós játék, ami a piacon van. A készítők úgy gondolták, hogy a közúti és az offroad versenyek után a rallyval is megpróbálkoznak. Igyekezniük kell, hisz ebben a műfajban óriási nevekkel kell felvennie a versenyt a játéknak. Egy exkluzív szerződés keretében sikerült elérniük a készítőknek, hogy a játékban igazi pilóták, csapatok és szponzorok szerepeljenek. Az autó választék nagyszerű összesen 20 tagot számlál, melyek közül lesz Ford, Renault és az isteni Subaru is. Összesen 51 pályát készítenek a játékhoz, ami azt hiszem bőven elég és az ígéretek szerint megpróbálják minél jobban szimulálni egy igazi rallyautó viselkedését. Számítani lehet egyedi grafikai trükkökre, pld. a víztócsákból tükröződik a táj. A játék egyaránt várható PlayStation-re és Nintendo 64-re is valamikor 2000 tavaszán tehát bármikor befuthat. A játék pontos címe még nem tisztázott (Rally Masters?)





FROGGER 2 (PLAYSTATION)

Hasbro Interactive

A Frogger egyike a legrégebbi videójátékoknak. Mivel sikeres volt a játék kb. két éve megjelent a feljavított verziója, és most úgy néz ki, jön az új rész. A játék alapkoncepciója nem változott semmit, tehát át kell mennünk egy veszélyekkel teli úton, ami cseppet sem biztonságos. Az új részben szintén ez a feladat, de most néhány új dologgal feldobták a játékot, például új szörnyek jelennek meg, és olyan mozgásokra is képesek leszünk, amire eddig nem. A játék gyönyörű 3D-s grafikát kapott, és Frogger barátunk egy barátnőt is szerzett Lillie személyében. A játék teljesen az ügyességi és logikai kategóriába tartozik, így a kisebbeknek is ajánlott. A Frogger 2 előreláthatólag 2000 szeptemberében fog megjelenni.







SUPER MARIO ADVENTURE (NINTENDO 64)

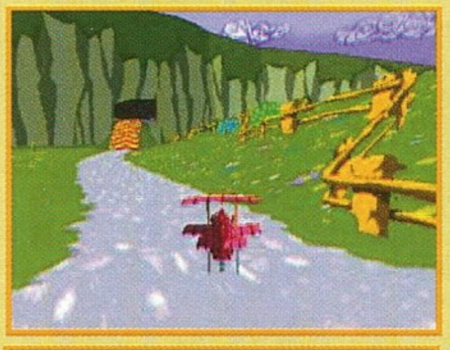
Nintendo

Még SNES-re pár éve kijött – Japánban és Amerikában – egy Super Mario RPG című játék, melynek most készül a folytatása természetesen N64-re. Az Európában Super Mario Adventure névre keresztelt játék tehát egy egészen rendkívüli RPG játék lesz, minden tekintetben. A főszereplő természetesen Mario és a már jól ismert barátai és ellenfelei, mint például Yoshi, Bowser, teknőcök stb. is feltűnnek a történet során. A játék 3D-s terepeken játszódik, ám a karakterek klasszikus 2D-s kivitelben készülnek el. Egy így kicsit furcsának tűnik, de aki látta már PlayStation-ön a Xenogears-t, az nagyjából eltudja képzelni milyen lesz a játék. Biztosan nagyon szép, mivel a szereplőket és háttereket lefestették és így ültették át játékos formába. A Nintendo az RPG játékoknál megszokott módon egy egész világot épít fel, ami nem nélkülözi a harcokat sem, amelyekben a legkülönfélébb fegyverekkel támadhatunk. A játék 50%-ban van még csak kész, tehát a megjelenésre még várnunk kell, de nagyon ígéretes darab. Japánban jövő januárra, Európában valamikor jövő ilyenkor lesz kész.

WACKY RACERS 3D (PLAYSTATION/DREAMCAST)

Appaloosa/Infogrames

Szintén az Appaloosa készíti a híres rajzfilm a Wacky Racers alapján készített 3D játékot, ami a Crash Team Racing stílusú verseny lesz. A rajzfilmet egészen biztosan sokan ismerik és szeretik, így jó hír, hogy az ismert szereplők visszaköszönnek a játékban is. Jelen lesz Penelope Pistop, Dick Dastardly valamint a kedvencem Muttley is – ez utóbbi kettőnek különösen örülök, mert a rajzfilmben egy idő után már nagyon idegesített, hogy sose nyernek. Rajtuk kívül sok más titkos szereplő is lesz. Összesen öt játékmód lesz a programban, közöttük Multiplayer mód is és fegyverek és egyéb győzelmet elő segítő tárgyak sem hiányozhatnak. A játék idén nyáron jön PlayStation-re, a Dreamcast változat megjelenése ezt követi majd.





ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE (DREAMCAST)

Appaloosa/Sega

Készülőben van a magyar Appaloosa által Dreamcast-ra fejlesztett Ecco játék is. Az Ecco jó 6-7 éve jelent meg MegaDrive-ra és nagyon sikeres volt. A folytatásban most is Ecco a delfin szerepét vesszük át. Ecco békésen él egy civilizációban, melyben az emberek és a delfinek békében élnek és segítik egymást. Egy gonosz erő azonban veszélyezteti a harmóniát és csak Ecco tudja megakadályozni a tragédiát, azaz a civilizáció pusztulását. A készítők egy nagyon szép 3D-s real-time víz alatti környezetett teremtettek, melyben olyan vizuális effekteket láthatunk, mint sehol máshol és ezzel együtt a játék sebessége is rendben van. A játék saját szemszögből játszódik, és a víz alatt cápák, polipok és egyéb veszélyek fenyegetik delfinünket. Izgalmas játék lesz tehát az Ecco, ám a megjelenés még nincs pontosan tisztázva.

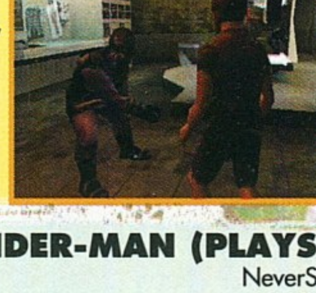




PLANET OF THE APES (DREAMCAST/PLAYSTATION)

Fox Interactive

Hát ezt is megéltük, az egyik legelső Sci-fi film, a Majmok bolygólya elkészül játék változatban is. A film több mint 30 éve jelent meg és hat részből állt, így ideje volt egy játékot készíteni belőle. A történet kissé hasonlít a filmben látottakra, csak a szereplők különböznek néhány kivétellel. A főszereplő egy Ulysses nevű űrhajó pilóta – ember – aki egy szerencsétlenség folytán egy ismeretlen bolygóra zuhan, de túl éli a katasztrófát. Hamarosan kiderül számára, hogy 1000 évvel a jövőben jár, ahol már nem az emberek, hanem a majmok uralkodnak. Innen indul az akció-kalandjátéknak tervezett darab, ami kb. 15 főpályából és 70 kisebb szintből fog állni, és látogatást tehetünk olyan helyeken is, mint a Tiltott Zóna. A filmben megismert világot láthatjuk majd a játékban is, és néhány ismert szereplő lehet, hogy feltűnik – pld. Cornelius és Zira. A játékot Dramcast-ra és PlayStation-re is kihozzák várhatóan az idén ősszel. Sőt, a Fox ígérete szerint 2001 nyarán elkezdik vetíteni a mozik a film új részét!



SPIDER-MAN (PLAYSTATION/NINTENDO 64)

NeverSoft/Activision

Készülőben a Pókember játék is. A játékot a NeverSoft készíti, így nem meglepő, hogy a grafikája a Tony Hawk's engine-jére épül. Pókember a játékban képes lesz minden olyasmire, amire a képregényben is, tehát mászhatunk függőleges falakon, szőhetünk hálót ellenfeleinkre. Olyan trükköket is be lehet vetni, mint a hálón egy felhőkarcolóról több emeletnyi magasból himbálózni. Alapjában véve egy verekedős akció program lesz a Pókember, melyben 3D-s városokat készítenek és képregényből több ismerős szereplő is feltűnik, úgy mint Doctor Octupos, Lizard, Rino stb. Remélem a kedvencem, Venom is szerepel benne! Reméljük jól fog sikerülni és nem jut olyan sorsra, mint a legtöbb szuperhős főszereplésével készült játék. A Pókember 2000 júniusában jön ki PlayStation-re, a N64 verzió megjelenése még nincs tisztázva.

Veres Miki



NYERTESEK

Disney játék:
Válasz: Goofy, Pluto, Dumbo, Aladdin, Simba, stb. (Disney Magical Tetris N64 játék)
Nyertes: Baranyi Gergő, Balassagyarmat

Tomb Raider játék:
Válasz: Lara Croft (Tomb Raider kártyacsomag)
Nyertesek: Zambó Gábor, Agyagosszergény
Tóth Katalin, Bátonyterenye
Király Zalán, Ond

Star Trek játék:
Válasz: William Shatner (Star Trek kártyacsomag)
Nyertesek: Farkas Sándor, Zalaegerszeg
Papp Lászlóné, Mezőtúr

JÁTÉK!

Die Hard játék
Nyeremény: 5 darab Die Hard Trilogy 2 demó CD.
Kérdés: Hogyan hívták az első Die Hard filmben a főgonoszt, azaz a német bandavezért?

Toy Story 2 játék
Nyeremény: Egy GameBoy TS2 kazetta. (A Modern Média Service ajándéka)
Kérdés: Hogyan hívják Woody dinoszaurusz barátját?

Disney Tetris játék
Nyeremény: Egy GameBoy Magical Tetris Challenge kazetta. (A Modern Média Service ajándéka)
Kérdés: Sorolj fel 5 Disney karaktert.

Tony Hawk játék
Nyeremény: Egy GameBoy Tony Hawk's Skateboarding kazetta. (A Modern Média Service ajándéka)
Kérdés: Sorolj fel 3 mostanság is aktív, híres amerikai gördeszkást.

Beküldési határidő: 2000., június 8.

Címünk: 1389 Budapest, Pf.: 132.

"Hadd szóljanak a lóerők !!" – szokás mondani minden nagyobb grand prix startjánál. Ahogy elhagytuk a 2000. évet, már leviszi a fejünket a technika, nem is beszélve a sebességről és az egyre többet megjelenő gépcsodák elképzelhetetlen erejéről és intelligenciájáról. A Rollcage már akkor is nagyon tetszett, amikor tavaly júniusban először láttam, mert valami más volt, egy új ötlet, új körítéssel, de ami igazán megfogott a játékban, az a hatalmas energia volt, ami mindvégig jelen van, függetlenül a helyezésünktől, vagy győzelmeink számától. Azok kedvévért, akik valamilyen úton-módon mégsem hallottak a játékról egy pár szót ejtenék a legalapvetőbb tulajdonságokról.

Bizonyára mindannyian ismeritek azokat a játékautókat, melyeket nem lehet felborítani, merthogy úgyis a talpukra fordulnak. A Rollcage-ben ilyen autókat vezethettek, úttalan utakon, hatalmas sebességgel és természetesen (mivel nem tudnak felborulni) olykor-olykor fejjel lefelé is. Magyarul a pálya itt nem csak az útból áll, hanem az alagutak plafonjából, a kanyarok korlátjaiból és néha egyéb tartozékokból.

A másik nagy pozitívum a gyűjthető fegyverek és power-up-ok használata. Nem elég, hogy remek grafikával, izgalmas versenyeket nyomhatunk, még célpontokat is meg kell semmisítenünk, és ha azok épp az előttünk száguldozó kocsik, akkor bizony nekik kell "repülni". A kocsik remek kezelhetősége alapkövetelmény volt, mivel a készítők olyan sebességgel ruházták fel a kicsikéket, hogy ha nem reagálna tökéletesen, következetesen minden mozdulatunkra, bizony vezethetetlen lenne mindegyik. Egyszóval az első részben sem találtam nagyon hibát és mivel az "egyszerű, de (szinte) hibátlan" játékok közé tartozott, igencsak megörültem, amikor a Martin rám bízta a második rész tesztelését is.

A Rollcage STAGE 2, tulajdonképpen ahogy a nevében is láthatjuk, nem más, mint az előző játék fejlesztett kategóriája. Több menüpont, több pálya és több autó vár minket. A menüpontokról a helyhiány miatt nem szeretnék sokat irogatni, elég annyi, hogy a navigálás egyszerű és a kivitelezése is hibátlan. Nem túl csicsás, ám az egész játéknak ebben rejlik nagy pozitívuma: az egyszerűségében.

A legfontosabb és legszembetűnőbb újítást az egyjátékos módban találhatjátok. Első játékosoknak nem lesz feltétlenül könnyű az irányítás, így sikerült a fejlesztőknek beiktatni két újdonságot is. Az egyik a TRAINING, ami hiányzott az első részből (legalább is a PAL verzióból), a másik a SCRAMBLE, ami a remekül elsajátított vezetési technikánk utáni "szintfelmérő". Pontosabban egy pályáról pályára nehezedő versenysorozat, ahol az órát kell megvernünk. Visszatérve egy pillanatra a gyakorláshoz, ott is időre kell hajtanunk, de a játéknak abban a részében a hangsúly a folyamatos tanuláson, folyamatos javuláson van, míg a SCRAMBLE-részben sokkal inkább fogjátok átkozni a készítőket, akik megálmodták azokat a vékony és tekergős pályákat. Ott már a megszerzett tudást csiszolja szigorúan a gép, kegyetlen feladatokkal és szinte betarthatatlan időlimitekkel. Aztán, ha már sikerült 10-15 pályán átlépni, akkor jöttök rá, hogy e nélkül a bajnokságok kétharmadában egyszerűen nem lenne esélyetek, mivel ez a STAGE 2! Itt keskenyek a pályák és szemetek az ellenfelek. Tényleg ajánlom mindenkinek, még akkor is, ha néha-néha kivágná az irányítót az ablakon. Nehéz, de hatásos és legfőképp azért, mert hasznos szenvedésnek vagytok a SCRAMBLE módban áldozatai!

Elárulnék azért egy apróságot: vannak pályák, ahol az időhatárt szinte lehetetlen betartani, ám egy apró trükkel meg lehet kerülni a dolgokat. Egészen pontosan: a vékony pálya még vékonyabb vonalvezetései néha keresztezik egymást (természetesen más-más magasságban), így ha ügyesen leestek a kocsival egy kanyarban, ráeshettek a pálya egy másik pontjára, ezzel átugorva sok felesleges kanyart. Na, persze a legnehezebb és a vízválasztó feladatoknál ezt nem engedi a gép, de sok átvezető feladatnál könnyedén kivitelezhető a dolog.

Ha magukról a versenyekről szeretnék írni, tulajdonképpen nem sok feltűnő változást sikerült felfedeznem, mivel a játék lényege nem változott. Nyomni a gázt, és "meglovagolni" minden létező útfelületet. Ebben a játékban is (akárcsak elődjében) meghatározott versenygyőzelmek után, automatikusan kapjuk az újabb kocsit, ami persze gyorsabb, jobb, erősebb, strapabíróbb. A pályákon összeszedhető fegyverek száma sem változott, sem a hatások, melyeket ezekkel fejthetünk ki a többi versenyzőre. Talán egy kicsivel nehezebb útvonalak vannak, bár a civil célpontok (mint például a különböző épületek) némileg kompenzálják ezt a problémát, mivel több van belőlük és több pontot ér a lerombolásuk, mint eddig valaha.

Összegezve a játék tartalmát, akár kimásolhatnám a szűk egy évvel ezelőtt írt értékelésemet is, mivel teljesen megegyezik a STAGE 2 értékelésével. Grafikailag nem változott a játék, tartalmilag viszont csak javult. A több autó, a több pálya és a több ellenfél még jobban felpörgeti, az amúgy is rettentően pörgős programot. Nem azt állítom, hogy hónapokig el tud vele játszani valaki, aki egyedül, egy irányítóval rendelkezik, de ha sikerül összerakni több gépet és összehívni pár azonos érdeklődésű figurát, óriási bulikat lehet csapni a ROLLCAGE STAGE 2-vel.

Adam











ROLLCAGE STAGE 2

PSYGNOSIS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
1-3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ MEGMARADT A RÉGI SZÍNVONAL
× A GYAKORLÓFELADATOK KISSÉ NEHEZEK

89%

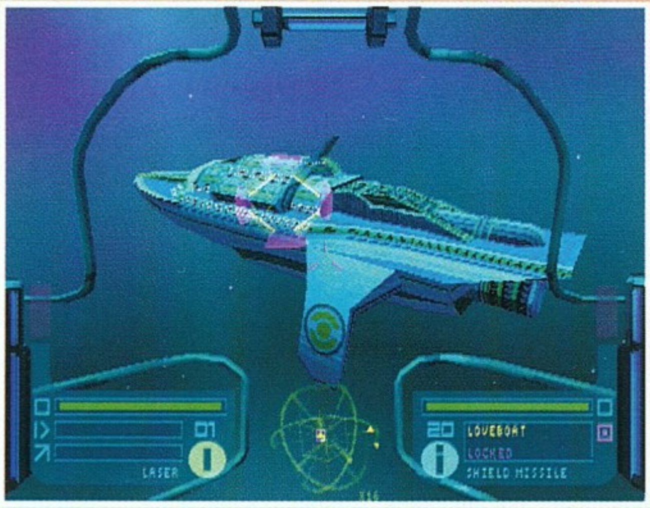
Minden kétséget kizáróan a most trilógiává bővült Colony Wars sorozat darabjai a legjobb űrhajós akciójátékok, amik eddig PlayStation-ön megjelentek. Ezt a tényt megerősíteni látszik a harmadik rész, a Red Sun, amely minőségével méltán kiérdemli az egyik legszebb PlayStatonre készült játék címet. Az előző részek szintén magas grafikai szinten álltak, de az új részt ha lehet még jobban feljavították, sok újdonságot vezettek be, és kicsiszolták az egész játékot.

KOLÓNIÁK HÁBORÚJA

A Colony Wars 3 a Vengeace (előző rész) idejében játszódik, ám a főszereplője egy új arc, egy Valdemar nevű pilóta. Egy napon Valdemar – aki mellesleg egy zsoldos is – azt a feladatot kapja, hogy derítse ki egy titkos űrhajó, a Red Sun titkát. A Red Sun-nal akarnak véget vetni az univerzumban a háborúskodásnak. Valdemar tehát felkerekedik és sok küldetésen kell átvergődnie, mire kideríti a Red Sun valódi célját.

A játék felépítése az előző rész óta sokat változott. A főmenüben a szokásos dolgokat találjuk. Szerencsére gondoltak a kezdő játékosokra is, tehát egész ötletes gyakorló missziókat (Traning Mission) oldhatunk meg, mielőtt nekilátnánk az igazi játéknak. A Logon-nál kezdhetünk neki a munkának. A Memory Card gondolom nem szorul különösebb magyarázatra, sokkal érdekesebb az e felett található három menüpont – kezdjük a legfelsővel, azaz a Mission Selection-nel. Mint a neve is mutatja itt a küldetések között válogathatunk. Ha rálépünk valamelyikre egy rövid leírást kapunk róla, valamint megnézhetjük a legfontosabbat is, azt, hogy mennyi lóvé jár a küldetés sikeres teljesítéséért. Mivel a főhős egy zsoldos nyilvánvaló, hogy pénzért dolgozik, így most a legfontosabb feladat minél több pénzt összeszedni, amiből aztán fejleszteni lehet a hajóinkat. Sőt egy idő után új hajókat is szerezhetünk magunknak. Amennyiben kiválasztottunk egy nekünk tetsző missziót először nem árt áttanulmányozni mi is pontosan a feladat, és ha ezzel megvagyunk a Lunch-csal már indíthatjuk is a küldetést – megjegyzendő, hogy a küldetések közben a Pause menüben is áttanulmányozhatjuk az aktuális feladatokat.





Érdemes okosan használni a térképet, ami nagyban megkönnyíti a munkánkat. A küldetések előtt mindig kiírja a játék, hogy melyik cél milyen színnel van jelölve. Nagyon fontos az úgynevezett Jump Gate (azaz a teleportkapu), amin távozhatunk a helyszínről és sokszor ide kell kísérni a szövetségeseinket is. A játék küldetései most fele-fele arányban tartalmaznak földi és űrbéli missziókat. A feladatok elég változatosak – főleg a földi küldetések – támadó és védő hadműveleteket egyaránt ránk bíznak.

Érdekes, hogy a kötelezően megoldandó feladatok mellett sokszor találkozunk másodrangú küldetésekkel, amiket nem muszáj ugyan megcsinálni, ám teljesítése esetén extra bevételhez juthatunk – például amikor egy kalózhajót lehet megsemmisíteni. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy sokszor nem éri meg ezeket a küldetéseket megcsinálni, mivel túl nehezek, és mire felfejlesztjük a hajónkat arra a szintre, hogy győzzünk, több pénzt költünk, mint amennyi a győzelemnél jár.

A jobb alsó sarokban áttanulmányozhatjuk, hogy milyen fokozatunk van (Ranking – ez mutatja milyen jó pilóták vagyunk), mennyi ellenfelet öltünk le (Kills) és végül mennyi pénzzel rendelkezünk (Credits). Térjünk vissza a hajók fejlesztéséhez, amit a Upgrade Parts pont alatt lehet elvégezni. Itt üres blokkokat fogunk találni, ahova az Equip HardPoint Item-mel fegyvereket és felszereléseket vehetünk. Kezdetben csak négy üres blokk áll rendelkezésünkre, de ahogy haladunk előre a játékkal – és veszünk jobb hajókat – úgy lesz egyre több üres hely. Ugyanez a helyzet a fegyverekkel és a felszerelésekkel is – egyre többet vehetünk belőlük. A fegyverek a tapasztaltabb Colony Wars játékosoknak ismerősek lesznek, mivel egy csomó alapfegyvert megtartottak, mint például a Shield Laser, amivel ellenfeleink pajzsát (zöld színű) törhetjük meg,



valamint a Stun Missile, amivel elektromos zavart okozhatunk és ezáltal lebéníthatjuk ellenlábasainkat. A fejlesztéseket mindig végezzük el, mert sokszor nagyon fontosak a sikerhez. Főleg rakétákat érdemes vásárolni. A már feleslegessé vált cuccokat a Sell-lel eladhatjuk. Hajót az Upgrade Ship pont alatt lehet venni, de csak néhány sikeresen elvégzett misszió után.



A játék irányítása nem változott semmit – azaz jónak mondható. A rakétákat ugyanúgy ki kell biztosítani, mint régen (Háromszög), aztán lőhetjük ki őket.

ÉRTÉKELÉS

Mint fentebb említettem a grafika, ami már az előző részben is csúcs volt még tovább javult, sok apróságon finomítottak a készítők. Például a szép 3D-s robbanásoknál végre nem lassul be a játék, és még a legnagyobb teher- és hadi hajók mozgása és felrobbanása esetén is tökéletes marad az összkép. Persze igazán az űrben játszódó küldetések a szépek – meglátszik a magas felbontás – ám javult a földi missziók minősége is. Igaz, még mindig sűrű a köd, ám most azért jobban észrevehetőek a távoli ellenfelek és célpontok. Sebesség probléma szerencsére nem jelentkezik és az átvezető animációk is nagyon jó minőségűek. A küldetések ötletesek élvezet volt őket teljesíteni. Azonban továbbra is igaz, hogy vannak missziók, amik gyalázatosan nehezek – főleg a védelmező küldetések. Ezeken lehetett volna még csiszolni, mert nem túl jó dolog, amikor a megvédendő célpontra rájront a tízszeres túlerő, és egyszerűen képtelenség vagy nagyon nehéz megvédeni (lásd. a "Morgen hajója" nevű küldetést). Szóval a játszhatósággal azért vannak apróbb gondok és néha az sem egyértelmű, mi a pontos feladat.

A játék egyébként tökéletes hangulattal rendelkezik, amit az igen jó zenék biztosítanak. A hangulat és a zenék is kissé Star Wars-osra sikerültek, ami gondolom nem véletlen, ám ez egyáltalán nem baj, inkább előnyére vált a játéknak – már intrón is meglátszik a SW hatása, gondolok itt a főcímre. A játék szerintem nagyon színvonalas, mindent összevetve nyugodtan kijelenthetjük hogy a Colony Wars: Red Sun a legjobb űrhajós játék PlayStation-re.

Veres Miki

COLONY WARS : RED SUN

PSYGNOSIS/SONY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ GYÖNYÖRŰ GRAFIKA, KIFOGÁSTALAN HANGULAT ÉS NAGYON JÓ KÜLDETÉSEK
× IRREÁLISAN NEHÉZ NÉHÁNY MISSZIÓ TELJESÍTÉSE

90%

Megmondom őszintén, kicsit unalmássá kezd válni, hogy akármerre megyek és bárhol megemlítem, hogy épp a F1 2000-et tesztelem, azonnal



két féle reakciót kapok az emberektől. Vagy "Nehogy valami Schumi ellenes dolgot írjál!" vagy "PSX-re nincs is jó Forma 1!". Na srácok, akkor most tisztázni szeretnék valamit mindkét kérdéssel kapcsolatban!

Először is, nem az én tisztem eldönteni, hogy ki a jobb pilóta még akkor sem, ha mindig én tesztelem ezeket a játékokat. Én a finn pilótát szeretem jobban, mert nem tetszik a Schumacher-féle nagyképűség és az egész versenyhez való hozzáállása. Zavar, hogy leszól mindenkit és mindent megtenne a győzelem érdekében. A másik oldalról viszont ő az egyik legjobb pilóta, akit valaha láttam, esőben meg egyszerűen zseniális. Ha esik az eső a pályákon, nem nagyon kétséges, hogy csak motorhiba miatt veszíthet Schumi, még akkor is, ha nem az első rajtkockáról indul. De nem véletlenül írtam azt, hogy az "egyik" legjobb, mivel Mika a másik! Tény, hogy pár éve, még a németek istene volt a legjobb a mezőnyben, de a 2000-es idényben (függetlenül a bajnokság je-



lenlegi állásától) Mika Hakkinen egyértelműen méltó ellenfele Schuminak. Még a vak is láthatja, hogy amikor egymás mellől indulnak a versenyeken, azonos mennyiségű benzinnel (lásd. Imola) és egyik autó sem adja fel a küzdelmet, egyértelműen fej-fej mellett halad a két pilóta. Schumacher olyan, mint egy gép, hibátlanul vezet, szinte tökéletes. Hakkinen viszont igenis gyorsabb rengeteg helyen, még akkor is, ha ezért a Ferrari tábor a fejemet veszi! Az már egy másik dolog, hogy mint már írtam, esőben a németet nem nagyon veri meg senki és az is igaz, hogy Mika sokkal labilisabb, mint sörszlopáló ellenfele. Mindezek ellenére szerintem mégis kicsit maradi dolog összehasonlítani Schumi jelenlegi státuszát a bajnokságban, és az 5-6 évvel ezelőttit. Akkor tényleg kiemelkedően ő volt a legjobb, de most már messze nem ennyire nyilvánvaló a fölénye.

A másik dolog, az a bizonyos "PSX-re nincs is jó Forma 1!". Ha jól emlékszem valami hasonlót pontosan én írtam le szűk két évvel ezelőtt, amikor az első ilyen játékot teszteltem. De én sosem írtam, hogy nem is lesz! Csak minden alkalommal hangot adtam rosszkedvemnek azért, mert egyik játék sem tudta azt nyújtani, amit egy PC-s Grand Prix tud. Ettől még nem kell legyinteni minden játékra, ami a száguldó cirkuszt szeretné a Playstation-ös tábornak játszhatóvá tenni. Inkább legyen 5 gyengécske játék, mint egy sem. Ha valami nagyon rossz, azt úgyis megírjuk, így nem kell félnetek, hogy potyára dobjátok ki a pénzeteket egy újabb F1-klónra. Ennyit az én véleményemről és most talán foglalkozzunk a játékkal.

Pontosan azért, mert finoman szólva sikertelen vállalkozások voltak az eddigi GP játékok (bár a Monaco GP már közel járt a "jó"-hoz), nagyon vártam az EA Sports-tól az F1 2000-et, mivel ettől a játékfejlesztő csapattól eddig sokkal inkább láttunk jó és élethű programokat, mint nagy bukásokat. Reméltem, hogy ha ők állnak neki száguldó cirkuszt játszani az színvonalas és a Playstation tudásához képest használható, esetleg jó lesz. És, képzeljétek el, azt kell mondanom, hogy megvan az első Forma 1 játék, amit nem kell kidobni az ablakon, ráadásul még hivatalos is, eredeti nevekkel, realisztikus mozgásokkal és (ami a legfontosabb) élvezhető játszhatósággal! Persze

nem azt állítom, hogy jobb, mint a PC-s GP2-volt, de a maga kategóriájában az eddigi legjobb. **(Sokan állítják, hogy jobb. Tyler)**

Az intró még nem annyira központi kérdés, így elég annyit írni róla, hogy rövid és szép. Minden fontosabb autó feltűnik egy pillanatra a Ferrari-tól egészen a (szerintem) gyönyörű szép új Jaguar-ig.

Ezt követően a nyelvkiválasztás után azonnal a központi menüben vagyunk, aminek a kialakítása, hangulata jó és kifejezetten ötletes. Jól mutatnak azok a bedigitalizált filmek a kis kockákban, arról meg nem is kell említést tennem, hogy a navigálás egyszerű, mint egy vonatfütty. Először érdemes a SETTINGS-nél megnézni a dolgokat. Az irányítót mindenki 3 módon konfigurálhatja, így erről nincs mit írni. A vizuális beállítások túlmutatnak magán a játékon is, mivel a DISPLAY ADJUST pontban a televíziónk fény, kontraszt és élesség-beállítását is optimalizálhatjuk. Ez azt jelenti, hogy nem csak a játék színvilága lesz élethű, hanem amikor kikapcsoltátok a gépet a TV színei is ilyenek maradnak. Ezt egyszerűen úgy állíthatjátok be, hogy a TV-t addig tekergetitek, vagy nyomkodjátok, amíg a teszt képernyőn a fehér csík alatt már nem látni semmit. Ugye fentről lefelé halványulnak a színcsíkok, és ha eleget játszadoztok vele, a fehér vonalon alul majd eltűnik minden fénycsík. Ilyenkor





van a kontraszt, az élesség és a fényerő tökéletes összhangban.
Az OSD az On Screen Display, ami a képernyőn megjelenő üzeneteket jelenti. Akinek kell, állítsa be! Az ASPECT-et viszont ajánlom mindenkinek, hogy nyomja WIDE-ba (szélesvásznúba), mert egyszerűen úgy valóságosabbak a formák. Ezzel végeztünk is a beállításokkal, így indulhatunk a versenyre.
A QUICKRACE pontot csak érintőlegesen szeretném megemlíteni, mivel komolytalan és könnyű, így koca-versenyzőknek ajánlom. Itt nyilak mutogatják a kanyarokat, bénák az ellenfelek és szinte sérthetetlenek a járművek. Bemelegítésnek és levezetésen egyaránt jó ez a pont, de akik komolyan szeretnék játszani, azok tartsanak velem a CHAMPIONSHIP pontba.
Először természetesen a pilótánkat kell kiválasztanunk, amit megszépít és megkönnyít az a tény, hogy mialatt próbáljuk leadni voksunkat a vezető mellett, megnézhetjük eddigi eredményeit és alaposan végignézhetjük az autót is több kameraállásból. Mivel a legfrissebb játékról van szó, természetesen minden új pilóta megtalálható, itt van Button, Nick Heidfeld és Mazzacane is. Nincsenek a tesztpilóták választható státuszban, de ez talán nem is baj, mivel azok úgysem versenyeznek (kivéve, ha valamelyik villámlábú sofőr eltöri mindkét lábát egy kiegyenesített kanyarban), így nem sokat veszítettünk kihagyásukkal.
A bajnokság előkészületeinek a következő pontja a különböző nehézségi beállítások pontosítása. Az időjárást érdemes realisztikuson hagyni, így izgalmasabb lehet a verseny különösen akkor, ha EASY vagy MEDIUM nehézséget választotok két sorral lejjebb. Az EASY nevetségesen könnyű, a MEDIUM úgyszintén, így a HARD fokozat volt az első, ahol kicsit megizzadt a tenyerem, mivel ott már kőkeményen odateszik a járműveket a pilóták, néha-néha még kék zászlónál is, ami határozottan szabálytalan.





A versenytávolságot szerintem érdemes 8 körben megállapítani, mert az nem túl kevés, de nem is túl sok. Persze minden fajta távolság választható, így mindenki kedve szerint választhat versenytávot. Az üzemanyag felvételt csak akkor érdemes aktiválni, ha 16 körnél hosszabb versenyre vállalkozunk, mivel rövidebb táv esetén egyszerűen nincs értelme kimenni, mert az elvesztett időd nem tudjuk behozni, különösen HARD fokozaton. A zászlóktól nem lesz semmi bajunk, így hagyjuk csak őket bekapcsolva, sosem baj, ha tudjuk, hogy baleset volt a pálya másik végén és az sem zavaró, ha leközözésnél tudtára adják az előttünk cammogó delikvensnek, hogy gyorsabb gépjármű közeledik hátulról. Persze eme utóbbi jel akkor nem olyan káprázatos, ha minket köröznek le...
Ha a kerékbeállítást elvállaljuk és ON módba kapcsoljuk, annyit változik a játék, hogy a verseny előtt a boxutcában nekünk kell eldönteni, hogy milyen kerekeket rakunk fel, de ezt csak szakértőknek ajánlom, mert ha esőben SLICK-eket választunk, nem nagyon jutunk el a boxutcáig, hogy lecseréljük. Az utolsó két pont a motorhibák és sérülések aktiválása. Uraim! Legyünk férfiak és kapcsoljuk szépen be mind a kettőt. Hogy néz ki egy olyan verseny, ahol nem tudunk megsérülni, akármennyit ütközünk és a motor is kibír minden gyötrelmet. Ha valaki ennyire könnyen akar játszani, az nem kezdjen bajnokságba, hanem mennyen gyorsversenyre, ott úgyis van fékrásegítő és automata kormány.



Amikor túljutottunk a verseny technikai opcióin, megkezdhetjük magát az előkészületeket az éppen aktuális nagydíjra. Gyakorolhatunk, vagy azonnal nekikezdhetünk az időmérő edzésnek. Tesztelhetjük is a pályát és az autót, és megnézhetjük az időjárást, kerékválasztékot, ajánlott box-stratégiát. Ha már mindent megnéztünk és nekikezdünk az első repülő körünknek egy jó rajtkocka reményében, még a boxutcában állva vegyük szemügyre a kocsi beállításait.
Egyéb játékokban ott szokott a legnagyobb törés bekövetkezni, amikor ehhez a részhez ér a játékos, mivel itt a technika, szakzsargonok és érthetetlen számok tömkelege fogadja. Az EA Sports-os arcok remekül és egyszerűen megoldották a 8 legfontosabb paraméterrel. Ezeket a fel/le nyilakkal változtathatjuk és az igazán hasznos része a képernyő jobb oldalán látható kijelzőkben rejlik. Ha valaki ugyanis nem tudja, hogy mit változtat egy puha vagy kemény felfüggesztés vagy a légterelő-szárnyak átállítása, csak rápillant a kijelzőre és máris láthatja, hogy miként befolyásolja a kocsi viselkedését az éppen elvégzett módosítás. Ráadásul még a kép alján is folyamatosan segít a gép és tanácsokat ad kezdő versenyzőknek. Higgyétek el, hogy ez az egyik leghasznosabb újítás a játékban. Nem kell érteni a versenyzés technikai részéhez és mégis be tudjátok állítani a kezetekhez az autót, pályától függően.
Az időmérő edzések alatt ne feledjétek el, hogy csak 12 körötök van és ebből egy, amíg kijöttök a boxutcából és egy, amíg bementek! Nem marad sok tiszta kör. A gép ráadásul megadja a lehetőségét, hogy rögtön nekikezdhessetek a leggyorsabb köröknek (Start Flying Lap), de akkor is levonja a plusz 2 kört, mintha magatoktól jutottatok volna a célegyenesbe a box-ból.
Ha megvagytok az időméréssel, következhet a verseny. Az autók irányíthatósága nagyon jó és a szokásos korlátokhoz képest kifejezetten érezhető. A megpördülések sem az egy sémára épülős keringők, hanem ha időben korrigálunk, akár pördülés közben is megfoghatjuk a kocsit. Az ellenfelek kicsit buták és erőszakosak, de ez nem meglepő, merem állítani, pusztán élethű. A verseny alatt nincs kommentátor, mivel saját csapatunkat halljuk a rádión. Érdemes odafigyelni minden mondatunkra, mivel nem beszélnek össze-vissza, sokszor határozottan jó tanácsokat adnak, nem is beszélve a folyamatos információkról a többi autóval kapcsolatban. Mivel verseny alatt egy pillanatra is zavaró lehet lepillantani a kijelzőre, egyszerűbb hallani, hogy a mögöttünk lévő kocsi mennyire van tőlünk.
A versenyszabályok betartására vigyázzatok, mert vannak pályák, ahol határozottan szigorúak a bírók. Ha Melbourne-ben például a hosszú vízparti egyenes követő S-kanyarban levágjátok az íveket, azonnal 10 másodperces "STOP/GO" büntetés lesz a nyakatokban. Máshol viszont egy-két nagyobb ütközéstől is eltekintenek a bírák, még akkor is, ha direkt volt.
Pályák tekintetében is a legfrissebb naptár szerint halad a bajnokság, így benne van a játékban az indianapolisi aszfaltcsík is, és a versenyek időpontjai is tökéletesen megegyeznek a valóságos időpontokkal.
Mindent összevetve, végre egy olyan játékot sikerült megjelentetni, ami után nem elkeseredve és rosszkedvvel, hanem adrenalin ittas, vigyorgós arccal sikerül cimboráimmal nekilátnunk a kalóriaszegény palacsintázásnak 6 óra játék után. Ez váratlan és hatalmas pozitívum (mármint a játék, és nem a palacsinta tekintetében)! Még most is szokatlan és nehéz az irányítás, néhol gyengécske a grafika és a verseny legizgalmasabb jeleneteit visszajátszó ismétlés használhatatlan, mégis összességében azt kell mondanom, hogy megszületett az első Forma 1 játék PLAYSTATION-re, amivel játszani is lehet és igazolja azt a tény, miszerint mindent játszhatóvá lehet tenni, csak elég időt, elég munkát és elég szakértelmet kell beleölni.

Adam

F1 2000

ELECTRONIC ARTS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ JAVULÓBAN A SZÍNVONAL
× NÉHOL TÚL KÖNNYŰ

91%

Az egyik szemem sír, a másik zokog. Fél órával ezelőtt mindkettő nevetett. Egy órával korábban pedig az egyik sírt, a másikra pedig már nem emlékszem... Nem, nem ment el a maradék eszem, csupán megpróbáltam végigjátszani a Syphon Filter 2-t. Én balga... Megszívtam az első résszel is, minek vettem ezt is a nyakamba. (Amikor felkérdeztem a Veres Mikit, hogy mit szólna egy SF2 végigjátszáshoz, látnotok kellett volna a pacekját! Majdnem elküldött melegebb égtájra.)

Hosszú csend és hallgatás után piacra került a 989 Studios sok tekintetben (negatív és pozitív) egyedülálló játékának folytatása. Várjatok, korai még az üdvrivalgás! A SF2 ugyanis enyhén szólva EMBERT PRÓBÁLÓ játék, mind fizikailag, mind szellemileg. Erre – mint a programmal kapcsolatban megemlítendő legfontosabb momentumra – még visszatérek. A játék most már 2 CD-n terpeszkedik, tehát kis túlzással azt mondhatnám, hogy bele fogtok öregedni, mire végignyomjátok.



MI TÖRTÉNIK ITT?

Azt hiszem, hogy a SF (tehát az első rész) azon játékok között volt, amit a Sony által küldött előzetes jóvoltából az elsők között játszhattam végig kis hazánkban. Általában igen precízen szoktam eljárni az ilyesfajta



stuffok történetének értelmezésével kapcsolatban, a Metal Gear Solid-nál például már majdnem felvázoltam a szereplők családfáját is, annyira belemerültem az előzményekbe. A Syphonnal viszont más volt a helyzet. Egyszerűen nem tudtam odafigyelni a sztorira! Kétszer játszottam végig, de halvány lila fingom sem volt arról, hogy melyik karakter kicsoda, hogy hívják a főszereplőket és egyáltalán mi a fene történik a játékban?! Egy animációt nem néztem végig benne, se az intrót, se a megyerést, se ami közte volt. Ennek az okát nem tudom megmondani. Valahogy olyan összevisszaságnak tűnik nekem az egész, túl sok a név, túl sok az átvezető film. Mindezek ellenére magával a játékkal a hibáival együtt jókat szórakoztam

A SF2 tetszetős címképernyőjén kezdés után felvonulnak a szereplők. Kábé nyolcan lehetnek – amikor ezt észrevettem, már gyanús lett a dolog. A bevezető intrót ugyan elkezdtem nézni, de asszem' 7-8 perc után abbahagytam. Főleg, hogy ha jól rémlik nem is egy film van a játék elején. Nekem erre se időm, se energiám. Mondtam is magamnak, hogy hű maradok a hagyományokhoz, és magasról teszek a SF2 történetére és videó bejátszásaira. Egyszerűen nem érdekel – úgyhogy történetet azt most ne várjatok tőlem. Aki akarja, nézze őket meg rakja össze, hogy ki-kicsoda!



KEZELÉS

A játék normál és analóg irányítóval is játszható. Nem tudnám megmondani, hogy melyikkel jártok jobban. Az irányítás igazi fizikai fájdalommal jár. A főszereplővel állandóan mozogni kell, ezért az analóg karokkal kényelmesebben lehet szaladgálni – én viszont a rendes iránygombokkal mentem, amitől lerohadtak az ujjaim egy idő után. Meg is mondom miért. Az analóggal született polipnak kell lenni ahhoz, hogy egyszerre nyomjatok irányt (vagy guggolást), a célzást meg az oldalazás gombjait – ezt a kombinációt cirka percenként kell alkalmazni. Mivel én nem vagyok polip, ezért inkább a mancsom lefárasztását választottam.

L1 – Manuális célzás. Így lehet halálos headshot-ot, azaz fejlövést is csinálni.

L2/R2 – Oldalazás. Ha a célzás mellé nyomod, kihajolsz jobbra vagy balra – mondjuk egy fedezék mögül.

R1 – Automata célra tartás.

Select – Nyomkodva fegyverváltás, nyomva tartva + R2/L2 fegyverválasztás.

Start – Menü előhívása. Map – Térkép. Weaponry – Fegyverek. Objectives – Végrehajtandó feladatok. Parameters – Kikötések a küldetésekkel kapcsolatban. Briefing – Küldetés ismertetése. Options – Opciók.

X – Guggolás.

Négyzet – Lövés.

Kör – Bukfenc.

Háromszög – Akció gomb. Felkapaszkodás, kapcsolás, nyitás – azaz mindig ezt kell nyomni, ha valamit használni akarunk.

FILMSZÍNHÁZUNK BEMUTATJA...

MIÉRT ÚTÁLOM A SYPHON 2-T?

A SF2 eddigi pályafutásom történetének legszemetebb, legolcsóbb, legcsalóbb, legnevetségesebb, legidegesítőbb és legtöbbször kontroller illetve CD agyontaposásra ingerlőbb játéka.

Ennek több oka is van. A legfontosabbat már az első rész tesztelésekor is említettem: a "kapcsolós" rendszert. Ez azt jelenti, hogy a játék bizonyos előre letárolt pontok (kapcsolók) "érintése" után pakolja ki az ellenfeleket. Ez azt jelenti, hogy hiába látsz be egy hosszú pályaszakaszt, hiába nincs ott egyetlen ellenfél sem, ha túlhaladsz egy bizonyos ponton, a semmiből elédmögéd ugrik valaki. Gyakorlatilag mindegy, hogy mit csinálsz, hogyan érkezel, éber vagy-e vagy sem. A pali ott terem, ahova őt "megtervezték" és lő rád, mint a barom. Ezért több pálya megoldása abból áll, hogy kitalálod az esetleges egyetlen logikai feladat nyakatekert, szinte kikövetkeztethetetlen megoldását, és végig csak araszolva haladsz, mint egy csiga, nehogy valaki egyetlen fejlövéssel keresztül húzza gondosan kidolgozott számításaidat.

Na, a másik isteni újítás a mesterlövészek megjelenése. Ez egy igazán gyűlöletes dolog, hiszen a program bizonyos helyekre olyan mesterlövészeket tesz ki, akik mindenképpen fejbe lőnek, ha nem egy bizonyos módon és irányba mozogsz (hiába kacsázol, hiába vetődsz el, le fog lőni). Általában ezek a palik golyóálló mellényben vannak (hogy ne tudd az automata célzást használni), becélozni őket szinte lehetetlen, a legaljasabb helyre vannak kitéve (jó messze) – egyszerűen nem lehet harcba szállni velük. Annyira pontosan lőnek, hogy az már enyhén szólva túlzás. Néha mindez kombinálva van egy-egy gránátvetős vagy kézigránátos





mukival, aki mindig egy lépéssel eléd dobja a gránátot, pont oda, ahova lépni fogsz. Nem mondom, hogy ezeket a helyzeteket nem lehetséges egyszer-egyszer VÉLETLENÜL túlélni, de ha már harmincadszorra csinálod (és nem jön az a véletlen), el fog szállni az agyad, elhiheted. Az egész játék minden pályájára jellemző, hogy a készítőknek volt egy elképzelése a megoldásról, és ha nem úgy csinálod, akkor meghalsz.

Szerintem a SF2 túlzottan nehézre lett állítva. Ráadásul még a logikai feladatok is következetlenek néha, ami tovább rombolja a játékos idegeit. Arról már nem is beszélek, hogy egy csomó ötlet az első részből van átvéve. Olcsó...





MIÉRT SZERETEM A SYPHON 2-T?

(Ezekből kevesebb van.) A SF2 eddigi pályafutásom történetének egyik legizgalmasabb és legváltozatosabb akciójátéka. Szuper húzás, hogy a cselekmény több szálon fut, ezért két szereplővel is menned kell, különböző helyszíneken. Nagyon szeretem a kommandós akciójátékokat, és a SF2 minden ilyesfajta igényemet kielégíti. Állati sokat kell benne harcolni, az ellenfeleket fegyverek szuperszéles arzenáljával (és módon) lehet likvidálni. Bizonyos – főképp csak harci – helyzeteket többféleképpen is meg lehet oldani, vérmérsékletünktől függően. Eddig még nem látott ötletek tömkelegével találkozol majd, és attól eltekintve, hogy egy-két pálya kissé vontatott, nem fogsz unatkozni. Nagyon-nagyon kellemes húzás, hogy a programban abszolút minimális kivételtől eltekintve nem kell oda-vissza rohangálni (ezt átkapcsolom, az kinyílik), mert a feladatok egymás után szépen sorban követik egymást. Mindent összevéve, ha túlteszed magad a fent említett szemétségeken, és pihensz egy kicsit, amikor nagyon szívat a program, kellemes szórakozást nyújt a SF2. Gondolj arra, hogy ha egyszer túlmész a kritikus pontokon és pályákon, rájössz a megoldásra, jót fogsz röhögni az egészen. (Ezt tapasztalatból mondom.) Általában a chekpoint-ok elég sűrűn vannak (néha feleslegesen is), de néhány pálya azért direkt úgy van kitalálva, hogy vért fogsz izzadni, mire eljutsz a következőig. (Nehogy elbízd magad.)

HURRÁ, KÉTJÁTÉKOS DEATHMACH!

Igaz, hogy ez még nem egy PC-s Half Life vagy Quake 3, de van a játékban 2 játékos multiplayer mód is! Függőlegesen és vízszintesen osztott képernyővel tudtok egymás ellen nyomulni. Állati jó! Sokkal jobb, mint a Medal of Honor-ban, és a Quake 2 deathmach-et is kenterbe veri. Főleg a világosabb helyszíneken érdemes játszani. Egyedül az nem tetszett, hogy nem lehet kikapcsolni az automata célzást, így aki felveszis a gránátot és a másik után küldi, az mindig nyer...

RÖVIDKE ÉRTÉKELÉS

A játék grafikája még jobb lett, mint az első részé, habár a Metal Gear nekem jobban tetszett. Alig vannak textúrahibák és a hangok is tökéletesek, a zenékkel együtt. Minden esetre a SF2-nek nem a grafikája az erőssége – eléggé pixeles és a karakterek is olyanok, mintha hajtogatva lennének.

JÓTANÁCS

Ne felejtsd el, hogy szinte minden pálya kezdeténél el van rejtve valahol egy láda, amelyben "flak jacket" (golyóálló mellény) lapul! Csak meg kell őket találni... Ja, és erőltesd mindig a fejlövést, mert mire kiderül, hogy valakin mellény van, és hiába lövöd, már késő. Ennyit az automata célzásról...

MISSION 1 – ROCKY MOUNTAINS, COLORADO

Landolás után kocogj oda a társaidhoz, akik a szikla tövében vigyáznak a sérült katonára (fáklya). A duma után kapaszkodj fel a dombra, ott is beszélned kell egy katonával (fáklya). Itt a közelben találsz egy M-16-ost egy ládában. Ezután vedd célba a barlang bejáratát, ahol a katonák várnak és fuss végig rajta. Miután túljutottál a többiek szólnak, hogy Chance tovább ment a másik barlangba, jobbra (fáklya). (Ne felejtsd el, hogy itt később majd balra is lehet menni, fel a hegyre.) Ezen is menj végig (lesz egy kis duma), majd látni fogod Chance-t, aki lent van a völgyben. Menj oda hozzá és kérd el az adóberendezést. Itt mellette, ha óvatosan leereszkedsz a szakadékba, ahol a patak keresztülfolyik, találsz egy titkos barlangot egy jófajta fegyverrel. De még ne menj tovább a fáklya irányába, hanem vissza abba a barlangba, ahonnan az előbb jöttél. Amikor meglátod az álldogáló társaidat ne állj meg, hanem fuss tovább, mert valaki berobbantja a járatot mögötted. Ha megállsz, te is robbansz!

Ennek a járatnak a másik végén van a nagyobb nyitott tér, ahol ugye két irányba is tudsz menni. Az egyik a kábé szemben-fent levő barlang (ami a pálya elejére vezet), és jobbra. Neked jobbra kell menni, ahol rövid előre-jobbra-balra csalinkázás után látni fogsz egy szokatlanul magas sziklacsúcsot. Ennek mássz fel a tetejére és a tárgyaid közül válaszd ki a jeladót, amit a Háromszöggel használj.

Most vissza kell menned ahhoz a társadhoz, aki a pálya legelején a szikla tövében fekszik. Tőle megkapod a C4-es robbanóanyagot. Ezzel már ki tudod robbantani a korábban beomlott barlangot. Szabad az út tovább, át a patakon. Ennek a barlangnak a végén, amikor kibukkansz (és meglátod a társaidat a fa tövében), ne állj meg, hanem AZONNAL szaladj ki hozzájuk, így egy átvezető film indul be. Nagy gondban vagytok, mert megjelenik két mellényes mesterlövész. Csináld azt, hogy jobbra-előre szaladva és bukfencezve elrejtőzöl a sziklaoszlop mögött. Ekkor az egyik orvlövész pont fölötted lesz, a másik távolabb, szemben a párkányon. Aki szemben van, azt a kihajolós-becélzós trükkel le tudod szedni – gyorsnak kell lenned, mert ahogy kinézel, egyből visszabújik. Ezután kapaszkodj fel a sziklaoszlopra, húzd fel magad, a másik lövész ekkor észrevesz és elkezd hátrafelé szaladni – simán fejbe tudod lőni. Vedd fel a gránátokat és menj körbe a párkányon, találsz egy ösvényt jobbra lefelé. Amikor ide bemész, hallani fogod a társaid kiáltását – megtámadták őket! Irány vissza – az első 2-3 pali itt fent lesz, a párkányon (vigyázz, lesz olyan, aki majd a semmiből kerül mögéd), a többiek lent kergetőznek a sziklaoszlop körül. őket fentről, óvatos lenézéssel le tudod szedni – a társaidat lehetőleg ne lődd le, mert akkor vége a dalnak! Ha kész, mehetsz tovább az előbbi ösvényen.





TYLER DURDEN
(Folytatás a mellékletben)

SYPHON FILTER 2

989 STUDIOS/SONY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ESZMÉLETLEN VÁLTOZATOS ÉS IZGALMAS, HOSSZÚ!
× VÉRLÁZÍTÓAN CSALÓ, IDEGESÍTŐEN NEHÉZ

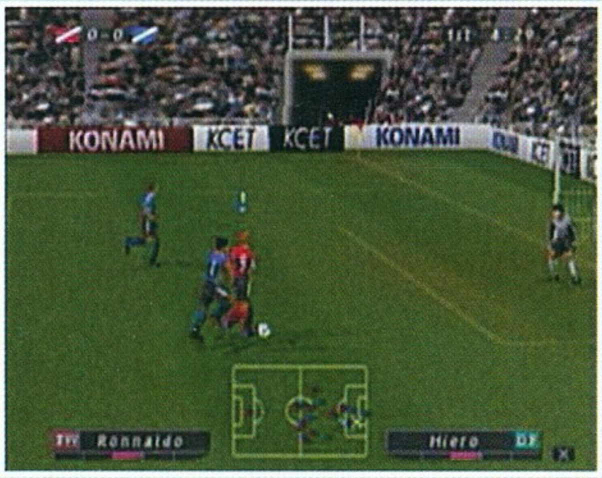
88%

FIFA TRÓNBITORLÓ A LÁTHATÁRON



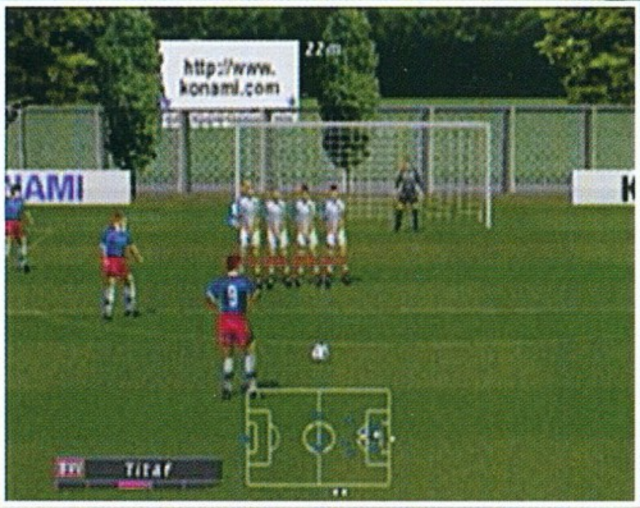
Nem állítom, hogy nem voltam bajban az ISS-el! Sokat hallottam elődeiről, és mégsem tudtam róla semmi kézzelfoghatót. Tudtam azt, hogy úgy emlegetik, mint FIFA-GYILKOS játékot, ám hosszú játékos pályafutásom alatt sosem találkoztam senkivel és semmivel, aki ezt érdemleges tapasztalatokkal megerősítette volna. Aztán a szerkesztőségben a kezembe kaptam a játékot, úgy, hogy gyakorlatilag az elődökkel még nem játszottam, így összehasonlítási alapom sem volt. Mindezek mellet el akar-





tam kerülni azt a megszokott 2 oldalas sémát is, amit ilyenkor egy focijátékról írogat az ember, mivel évente kb. 10 db jelenik meg és optimális esetben mind a 10 az én kezem alatt fut át. Egyszóval néha kicsit tanácstalanul állunk mi tesztelők egy játék előtt, amikor tudjuk, hogy amit le kéne írni róla, azt már leírtuk több alkalommal, de lényegében a játék tartalma csak ezt tenné lehetővé. Különösen a sportjátékoknál nehéz a helyzet, mivel ott a programon belüli feladat sem változik sokat, karöltve a taktikai formációkkal. Minden ugyanaz, esetleg a menürendszer és a grafika ismeretlen az elején. Ha valaki egy RPG vagy bármilyen más játékot vesz alapul, láthatja, hogy ott a tesztelés kétharmada a feladatok megismerése értelmezése és bemutatása Nektek, az olvasóknak, ám mit mondjak én? Lőjetek gólt!?!? Ez édeskevés egy tízezer karakterre diszponált teszthez.

Ebben a cikkben sokkal inkább fogok a benyomásaimról és érzéseimről írni a játékkal kapcsolatban, és sokkal kevésbé írok majd ilyenekről, hogy formáció, nehézség és egyéb dolgok, amiket magatoktól is láttok, ha kicsit elkezdtek játszani vele.



NOSZTALGIKUS HANGULAT...

Emlékeztek még azokra az időkre, amikor a legjobb és leglátványosabb focikat a játéktermekben lehetett játszani valamelyik tengerpart üdülőövezetében. Mert volt ilyen! Valamikor a 90-es évek legelején, a rendszerváltást közvetlen követte a bécsi Gorenje-invázió, majd az olasz tengerpart következett, ahol magyarok tízezrei nyaraltak, mert közel volt, tenger volt és viszonylag olcsó is. Ott láttam először olyan játékgépet, ami elé be kellett ülni, és ketten lehetett játszani egymás ellen. A világ összes csapatából választhattunk és bár a játéknak nem volt realisztikus érzése, viszont foci érzése az igen!

Nem mozogtak úgy a játékosok, mint mondjuk a Fifa2000-ben, de amikor megrúgtuk a labdát és az elkezdett repülni a maga fura kifli útvonalán az ízigvérig foci-érzés volt még akkor is, ha csak egy gép előtt ültünk. Nem tudom...remélem többen is megfordultatok hasonló helyen és megtapasztaltátok ezt a hasonló érzést. Csöpögős nosztalgiámnak itt annyi kapcsolata van az ISS PRO Evolution-hoz, hogy ez a játék is ezt az érzést adja viszsza egy kicsit. Amikor a Martinnal beszélgettünk, arról, hogy FIFA-gyilkos a játék, szerintem mindketten arra gondoltunk, hogy a realisztikus, élethű, professzionális elemek megközelíthetik, esetleg elérik a FIFA szintet. Ám itt nem erről van szó! Tényleg, mostanában, amikor kedvem támad focizni egyet, elgondolkodom, hogy melyik játékot tegye be a gépbe. Ez nem technikai, vagy tartalmi különbségek miatt van, hanem egyszerűen azért, mert ez a játék pontosan azt a fura érzést bizsergeti meg (dual shock nélkül), amit akkor tizenévesen egy ilyen játékgép előtt kisgyerekként érezhettek azok, akik foci-rajongók és játékrajongók is voltak egyben. Nem azt állítom, hogy az ISS PRO Evolution teljesen megegyezik ezzel, hiszen ha ezt állítanám, akkor egy jó tíz évvel visszamaradt játékot próbálnék eladni. De azt viszont állítom, hogy a "kötelező" modernizálások mellett ott lapul egy olyan fajta játszhatóság, ami első tekintetre kicsit nehézkesnek tűnhet, ám pontosan ez a hűség a foci igazi menetéhez és sebességéhez az, ami megdobogtat minden játékos szívet. Itt nem tudtok egy mérkőzés alatt 25 gólt lőni, még akkor sem, ha annyival jobbak vagytok az ellenfélnél, mivel az igazi "élő" fociban igencsak nehezen lehetne bármilyen csapat ellen egy azonos ligában, ilyen gólarányú győzelmet aratni. Nem tudtok félpályáról gólt fejelni és nem tudtok a szögletzászlótól gólt lőni (bár ez az életben néha sikerül). A labda néha- néha bizony lecsúszik a lábunkról nem is beszélve a műesésekről és hamis nyögésekről, amit az ellenfelek ejtenek meg többször is. Egyszóval érdekes a játék és használható mindenkinek, így most már belekezdenék az érdemleges értékelésbe is.

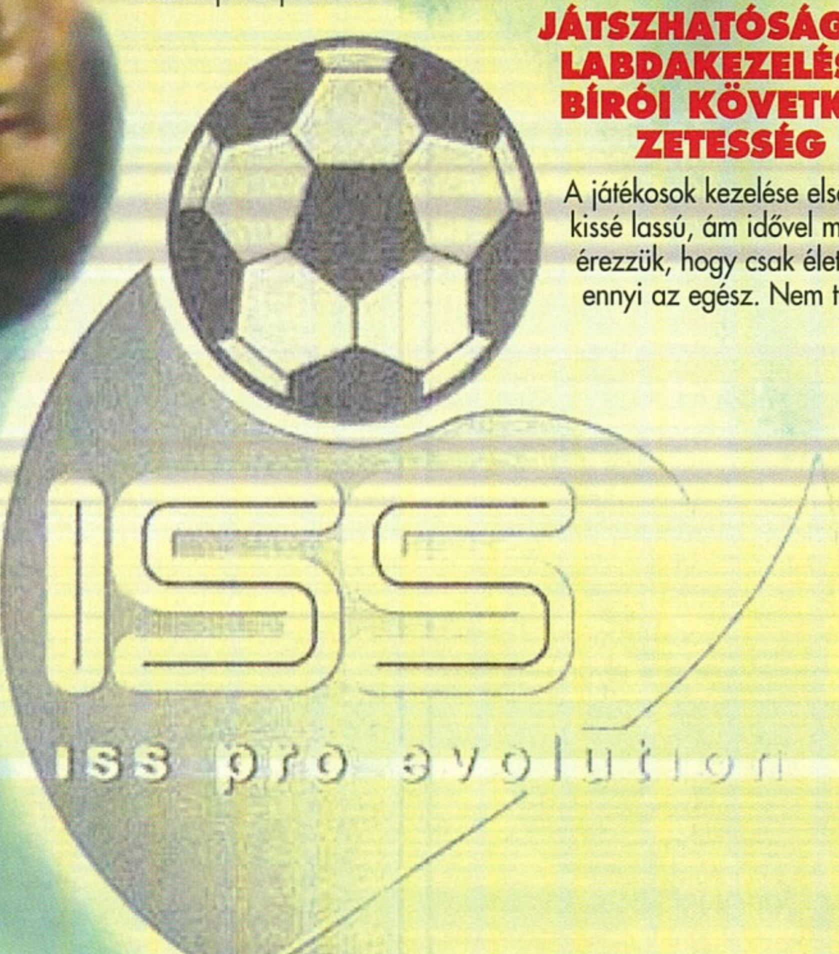


NAVIGÁLÁS, MENÜPONTOK

A menüpontok és a navigálások értékelése előtt mindenképp érdemes szót ejteni a remekül sikerült introról. Kissé érzelgős, de minden tekintetben nagyon jó. Mintha egy jól megkomponált filmet nézne az ember. Szinte teljesen elfelejtjük azt, hogy egy számítógépes animáció.

A töltögetés alatti képernyő bizony nem a legszebb, de ezt az apróságot elnézhetjük a készítőknek, mivel rengeteg más dologra fordították energiát, ami a játék alatt látható, sőt érezhető is. A különböző bajnokságok közül a legmegszokottabbakat választhatjuk. Egyetlen van, ami kissé más, mint a többi, az pedig a MASTER liga. Ez amolyan bajnokok ligája, ahol a legjobb csapatok gyűlnek össze. Itt nincs EASY (könnyű) mód, csak normál és nehéz, de mondjuk ez érthető. Ha barátságos mérkőzést választotok, akkor választhatóvá lesz egy All Star menüpont, ahol

a világválogatottal vagy az európai válogatottal játszhattok, ez amolyan hab a tortán, érdekesség.
A mérkőzést megelőző utolsó menüpontban gyakorlatilag a mérkőzés összes paraméterét beállíthatjátok. Ez manapság már alapkövetelmény egy ilyen focijátéknál, így nem is volt számomra különösebben meglepő az egész, ám figyelmesség és alaposság tekintetében a csapatok mezválasztási lehetősége figyelemreméltó. Névlegesen, amikor egy mérkőzés előtt beállítjuk a játékidőt, hosszúságot és minden egyebet a végén összeválogathatjuk a csapatok mezeit. Persze ez nem azt jelenti, hogy holmi mezarzenálból a nekünk legjobban tetszőt kiválasztjuk és mehet a bőrrúgás, hanem a csapat tradicionális mezeiből a nekünk legjobban tetszőt választhatjuk a játékhoz.



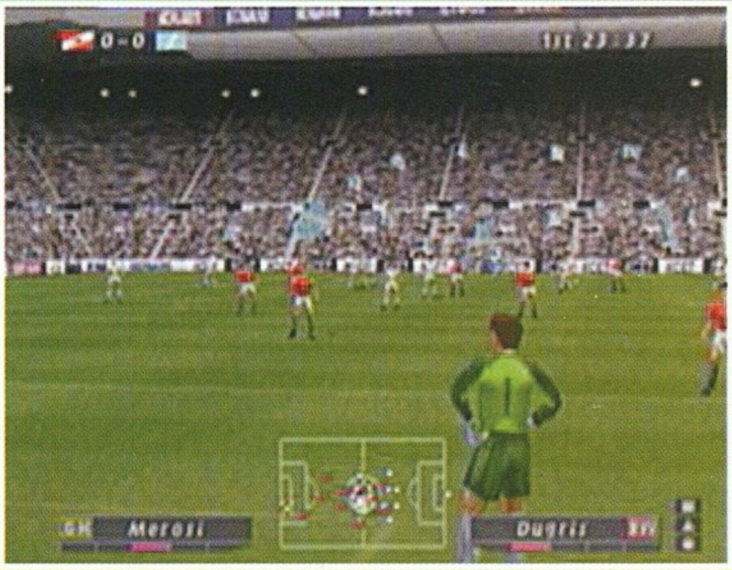
A MÉRKŐZÉS

A mérkőzések legfontosabb része természetesen a grafika és a labda kezelhetősége. Ebben a játékban egyikkel sincs gond. Sőt, merem állítani, hogy az ISS PRO Evolution némely megoldása határozottan jobb, mint bármelyik Fifa alkotásé. A stadionok teljes élethűséggel vannak megrajzolva, a játékosok hasonlítanak magukra és a mozgásuk és arányos keveréke az élethűségnek és a fent említett foci-mozdulatoknak, érzéseknek. Az picit csúnya, hogy a nézőket gyakorlatilag egy fényképből csinálták, de ez tényleg csak apróság, amiről csak a nagyon kukacoskodó tesztelők és kritikusok alkotnának rossz véleményt. A játék megkezdése előtt beállíthatjátok a kommentátor hangerejét és különböző egyén paramétereit beszédének. Például ha kívánjuk nevükön szólítja a játékosokat is. Egyébként a játékosok és stadionok nevei külön érdekességnek számítanak, de erről egy pár sorral lejjebb fogok írni.
Szóval, a kommentátoron kívül beállíthatjuk a stratégiát is és a kontrollerekkel is játszadozhatunk a kezdő sípszó előtt. Ha már megkezdődött a meccs, pár opcióval többet is választhatunk ugyanebben a menüpontban, mivel hozzá adódik a sebesség és a kameraállások beállítása is. Ha már a kameraállásoknál tartunk nem meglepő, hogy ismétlések alatt forgathatjuk összevissza a nézőpontokat és a kamera látószögeit, e mellett még el is menthetjük a legszebb góljainkat, ami hasznos dolog, feltéve, hogy van hely a kártyánkon.

JÁTSZHATÓSÁG, LABDAKEZELÉS, BÍRÓI KÖVETKEZETESSÉG

A játékosok kezelése elsőre kissé lassú, ám idővel megérezzük, hogy csak élethű, ennyi az egész. Nem tudnak 5 másodperc alatt végigfutni a pályán és nem tudnak két térfeles gólt sem lőni. A passzolásoknak is több fajtája kivitelezhető, a kényszerítőtől egészen a hosszú labdáig, persze csak megfelelő gyakorlás után. Egy kicsit zavar engem a szerelések nehézsége, mivel annak kéne a leggyorsabbnak lenni, ám valahogy kicsit öregesen csúszkálnak be a fiúk. A másik apró probléma a játékos választás. Ezt ugye a gép teszi, attól függően, hogy ki mennyire van a labdától. Na, ezt néha igencsak rosszul csinálja a masina, mert kifejezetten távolabbi figurákat enged nekünk irányítani, és mire mi manuálisan átkapcsolunk a szerintünk legfontosabb emberre, már rég elvették a labdát.
A kapusok jól védenek, néha túlságosan is. Elég nehéz befogni a kapujukat, bár azt vettem észre, hogy amikor az én kapumra lőttek, valamiért sokkal inkább "bénáztak" a hálóőreim. Látványosan repkednek és használható mozdulatokkal hárítanak a veszélyesebb helyzetekben, aminek azért kell örülni, mert nem egy játékban a kapusok mindössze beleugranak a labdába és ennyi az összes védelem-animáció.





Maga a játékosok labdakezelése nagyon jó és realisztikus. Mint már írtam a rúgásoknál néha túlságosan is, mivel lecsúszik és rossz irányba csavarodik a labda ha rosszul rúgjuk meg. Nagy-nagy pozitívuma viszont a játékosok mesterséges intelligenciája! Egyszerűen remek! Előre gondolkodnak és olyan focimozdulatokat tesznek a labda felé, hogy olykor-olykor úgy érezhetjük magunkat, mintha mi találtuk volna ki az egész támadást, pedig nem erről van szó. Folyamatosan helyezkednek, folyamatosan követik a támadást és egy-egy labdára igazi profizmussal lépnek ki. Ugyanezt sajnos nem tudom elmondani a védekezésnél, mivel ott viszont össze-vissza szaladgál mindenki, mintha eszüket vesztve keresnék a pontot, ahol elrúghatják a labdát.
A bíró nagyon kemény. Ilyen tekintetben mindenhol követi a játék a legfrissebb foci szabályokat, melyek szerint igencsak keményen kell megbüntetni azokat, akik felrúgják az ellenfelet. A bírók sem totojáznak, azonnal kiállítanak, vagy sárgalapot adnak.
A labdakezelést és a különböző formációkat érdemes gyakorolni a TRAINING pontban, mivel tényleg szokatlan elsőre a dolog, ám a gyakorlásnál több használható ötletet is bevetettek a készítők az érdekében, hogy a legfurfangosabb mozdulatokat is lehessen gyakorolni, a megfelelő környezetben.

NEVEK, SZÁMOK, HELYSZÍNEK

Ez az a bizonyos fent említett érdekesség. A játék nem hivatalos Fifa-játék, így nem kaphatta meg a jogokat az igazi játékosok nevéhez, sem az igazi helyszínek megnevezéséhez. A készítők némi helyesírási hibával betűzték így össze a csapatokat, ami annyit jelent, hogy OWEN itt OWENN, vagy SEAMAN itt SEEMEN, vagy a magyaroknál PISONT itt PISINT (hehe). Persze ugyanígy vannak a stadion nevek is. Ám vannak emberek (rajtam kívül is), akik bizony sokat adnak az élethűségre, különösen a neveknél és helyszíneknél. Hát kérem, erre való az Internet! Ha erősen keresgéltek találni fogtok a világhálón egy PATCH fájlt, amit ha bemásoltok a programba (ehhez sajnos kénytelenek vagytok egy újabb biztonsági másolatot csinálni), minden nevet és pályát az igazi nevén fog emlegetni a gép. De ezt nem tőlem tudjátok!!!
Tulajdonképpen mindent leírtam, ami fontos lehet a játékkal kapcsolatban, remélem némileg sikerült irányt mutatnom azoknak, akik szeretik a focijátékokat és sokat szoktak filozofálni azon, hogy melyik játékot érdemes megvenni. Az ISS PRO Evolution nem tartozik az átlagos játékok közé, bár ez külsőleg szinte teljesen kimutathatatlan, ám maga a játék érzése és menete teszi egy nagyon érdekes és tartós fociprogrammá a játékgyűjteményben.

Adam

ISS PRO REVOLUTION

KONAMI

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
1-4 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ UGYANAZ, MÉGIS MÁS MINT A TÖBBI
× A VÉDEKEZÉS KICSIT NEHÉZKES

93%

TEKKEN RIVÁLISOK?!

VEREKEDŐS NTSC JÁTÉKGYŰJTEMÉNY

Akik hónapról-hónapra rendszeresen nyomon követik kis újságunk sorsát, azok már tudják, hogy az előző számunkban egy új rovatot indított be a főnők a "...Gyilkosok?!"-at. Ezeken az oldalakon olyan játékokat mutatunk be amelyek csak NTSC verzióban jelentek meg (legalábbis hivatalosan, és az újság készültének pillanatáig), és komoly konkurenciát jelentenének az európai "királyoknak", ha valami úton-módon eljutnának hozzánk. Az elmúlt hónapban abba nyerhettetek betekintést, hogy a Gran Turismo-n kívül milyen autóvezetős játékokkal is nyomulnak a felkelő nap országában. Most pedig kaptok egy csokorra valót a nemrégiben megjelent amerikai és japán verekedős játékokból, amelyek hangsúlyozom, hivatalosan csak NTSC verzióban léteznek. Mifelénk a Tekken 3 a király, legalábbis ami a bunyós anyagokat illeti, úgyhogy vele fogom mind a négy játékot összehasonlítani mind tartalmilag, mind kinézetre. Elöljáróban el kell mondanom, hogy nem vagyok egy nagy bunyós, bár rengeteg verekedős játékot láttam már, hosszabb ideig csak a Tekken 2 és 3 tudott lekötni. (Ha a Yie Ar Kung Fu-t, az International Karate Championship-et és Ninja-t nem veszem figyelembe, de hát az egy más kor volt.) Térjünk vissza inkább a Tekken 3-hoz és vizsgáljuk meg mitől kis olyan jó? Először is a grafikája minden más verekedős játékét magasan veri, minden karakter egy külön egyéniség, nagyjából a mozgások életszerűek, azaz nincs tele robbanásokkal meg speciális varázslatokkal, és nem fukarkodtak a játékmódokkal sem. De a legjobb mégiscsak a rengeteg mozgás és ezek kombinálása volt, hónapokig is eltarthatott mire kedvenc embereim minden kombóját, törését megtanultam profi szinten, épp ezért aztán igencsak fel kell kötnie a gatyáját, aki a Tekken 3-nál jobb verekedős játékot akar készíteni. A cikk végére pedig ki derül majd, hogy a szóban forgó négy program valamelyikének sikerült-e a trónfosztás.





Street Fighter EX2 Plus

STREET FIGHTER EX2 PLUS

Kezdjük talán a legnagyobb múlttal rendelkező játékkal, a Street Fighter-rel. Az EX2 Plus a sorozat legújabb(?) része, és a nagy elődök dicsfénye olyan régre nyúlik vissza, amikor még mindenki Amigázott ,aztán jöttek a különböző SNES-es változatok és PS-en is volt már egy pár bőr lehúzva a Street Fighter névről. Gondoljunk csak a sok Super, Turbo, Challange, Collection, Vs, Pocket, stb. verzióra. Emlékszem még a Konzol indulásának elején a Martin cikke miatt ki is próbáltam a sima EX-et (merthogy nagyon jókat írt róla, de hát ez érthető is mert ő nagy SF fan). Nekem személy szerint nem jött be a játék, és minekután mostanában sokszor csalódtam a Capcomban, a nyakam tettem volna rá, hogy nem fogja kijavítani az EX-ben elkövetett hibákat, amik miatt nem játszottam halálra magam az SF-el. Na de lássuk konkrétan mire is gondolok.

Az első és legszembetűnőbb dolog, hogy a CD-n egy deka videó sincs, ami ugye magába foglalja azt is, hogy intróról csak álmodozhatunk. Ezt gyűlöltem már az EX plus Alpha-ban is. Igaz, hogy ettől még lehetne jó meg tartalmas a játék, de én szeretem ha veszik a fáradtságot és már az elején elkápráztatnak egy hiper-szuper CG filmmel. De úgy látszik a Capcom-nál a vezetőség másképp gondolkodik, legyen minél olcsóbb, elég ha Ryu és Ken benne van, a népek meg majd úgyis megveszik.

A játék menürendszere is szinte teljesen megegyezik az előző részével, és bár vannak különbségek, túl sok újdonságot senki ne várjon tőle. Ahhoz képest, hogy japán viszonylag könnyű volt tesztelni, köszönhető ez annak, hogy szinte teljesen angol a feliratozás. Na, látogassunk el először a beállításokhoz (options). Amúgy a menük között lépkedni nem is olyan egyszerű, merthogy az összes gombbal (Kör, Négyzet. Háromszög) az X kivételével be lehet lépni, de kilépni csak a SELECT-tel tudunk. Szóval az Optionsban külön pontokba vannak csoportosítva a beállítható dolgok.

GAME OPTIONS: a bunyó körülményeit változtathatunk úgy, mint menetek száma, időlimit, nehézségi fokozat, sérülések nagysága stb. SOUND OPTIONS-nál a hangok és a zenék vannak soron, annyi a különlegesség, hogy a legalsó opciónál a BMX TEST-nél meg tudod hallgatni a CD-n található összes zeneszámot, bár olyan lapos mind, hogy egyik sem fog túl sok ideig megragadni az emlékezetedben. A MEMORY CARD remélem önmagáért beszél. A DATA BASE mint a neve is utal rá egyfajta adatbázis, ezen belül kétféleképpen nézhetjük meg a statisztikákat. A RANKING-nál azt, hogy ki és melyik karakterrel érte el a legtöbb pontot Arcade módban. A VS RESULT-nál pedig egy mindenre kiterjedő adathalmazt tekinthetünk át (már akinek sikerül), itt ugyanis a gép számon tartja, hogy VS-ben ki kivel hányszor küzdött meg, és még rangsorolja is őket. Ez azért nem semmi. A KEY KONFIG.-nál a két joy-t kalibrálhatjuk be kedvünk szerint. (Ja, lehet, hogy én vagyok a hülye, de mintha a játék nem használná a Dual Shock-ot.) Ugyanúgy, mint minden SF játékban itt is háromféle ütés és rúgás gomb van, de ezen kívül külön



Street Fighter EX2 Plus

gombra jelölhetjük ki a háromszoros rúgást és ütést, vagy pl. az EXCEL-t is, de erről majd később.

Lássuk milyen játékmódok állnak a rendelkezésünkre. Van a sima egyjátékos mód (ARCADE), a többjátékos módok (VS, BATTLE TEAM BATTLE), gyakorolhatunk is kedvünk szerint (TRAINING, bár megjegyzem, hogy csak karaktert lehet választani pályát már nem), vagy különböző feladatokat teljesíthetünk egyfajta vizsgaként a TRIAL MODE-ban. Ezzel még el is szórakoztam volna, azonban a mozgások neveit japánul "írja" ki a gép, ez pedig sokat levont az élvezeti értékéből. Néhány játékmódot azért hiányoltam (SURVIVAL, TIME BATTLE). A DIRECTOR egy érdekes dolog itt, akiben rendezői vér csordogál, kiélheti beteges hajlamait és a kimentett visszajátszások bármelyikét felteheti a

STREET FIGHTER EX2 PLUS

CAPCOM

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
1-8 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ EGÉSZ SZÉP, BLANKÁT MÁR RÉGÓTA MINDENKI HIÁNYOLTA

× ÉGŐ, HOGY NINCSENEK VIDEÓK, KEVÉS A MOZGÁS, SZINTE UGYANAZ MINT A SIMA EX, RENGETEGET TÖLT

79%

vágóasztalra ,és kedve szerint alakíthatja. Bármilyen nézetbe állíthatjuk a kamerát, montirozhatunk, zoomolhatunk stb. tényleg jó dolog, bár szerintem a KO Kings 2000-ben jobban volt megoldva a kameramozgatás. Aztán van még a BONUS GAME, amiben alapban benne van a hordóütögetős játék, és talán ha valaki sokat bíbelődik más bonusz játékok is bejönnek.

Kezdetben 20 karaktert üdvözölhetünk a csapatban, de a későbbiekben még behozhatunk 5-öt. Mindesetre itt van mindenki, aki számít a régi 2D-s részekből és az első 3D-s változatból is. RYU, KEN, GUIDE, DHALSIM, SAGAT, VEGA, SKULOMANIA, D DARK, GARUDA, valószínű ezek a nevek többet jelentenek nektek, mint nekem. Gondolom mindenkinek örömhír, hogy visszatért köreinkbe a tékozló fiú a brazíliai őserdők mélyéről, az elektromos rájával keresztezett őslakó: Blanka. Egész pofásra sikeredett, lehet vele "áramozni" is mint régen, csak a menetek végén ne viselkedne úgy, mint egy eszement Dawnkóros hülyegyerek, a hangjáról meg jobb is, ha nem beszélünk. Szakítva a hagyományokkal Arcade-ban nem ellenfél követ ellenfelet, hanem kétharom küzdelmenként egy-egy bonuszpálya jön. Az egyikben egy elszabadult műholdat kell szó szerint szétrúgni, a másikban pedig egy olyan faszi ellen kell megküzdeni, aki egy másik dimenzióban leledzik, és csak EXCEL-ben lehet sérülést okozni neki. Ehhez nekünk is át kell mennünk az ő "dimenziójába" (vagy milyébe), ilyenkor kell használni az EXCEL-t. Ez lehet egy külön kijelölt gomb a joy-on, (ha beállítottuk az options-ban), vagy a Háromszög+R1. Ekkor egy köztes térbe kerülünk, a háttér elsötétül, az emberünk elmosódik, és extra nagyokat sebezhetünk (elvileg). Ha sikerül teljesítenünk a bonusz szinteket jutalmunk az lesz, hogy a következő menet elején (kb. 20-30 másodpercig) sérthetetlenek leszünk. Ritkán előfordul hogy a kijelölt ellenfél helyére egy új tag lép, nem árt, ha nagyon gyorsan leverjük, mert ezután ő is választható lesz. A főellenség lenyomása után jön a kolosszális pofára esés, azaz a szöveges (japánul) és állóképes megnyerés. Ez azért elgondolkodtató, mert még az EX plus Alpha-ban is voltak rövid CG megnyerések, még ha a minőségüket és tartalmukat lehetne is kritizálni. Szerintem 2000-ben, ha már végigszenvedtem egy játékot, nem lehet egy Sagat képpel meg kriksz-krakszokkal kiszúrni a szemem.

Maga a bunyó egyébként szépre sikeredett, az eddigi legszebb Street Fighter és a verekedős játékok között is megállja a helyét. Ezt értsd úgy, hogy szebb, mint egy Rival Schools de a Tekken 3-at azért nem übereli felül. Bár nem annyira kockás, mint a Tekken 2, azért közelről (főleg a DIRECTORS-ban) igencsak pixeles, mondjuk ez játék közben egyáltalán nem zavaró. Ami viszont zavaró, hogy mennyire kevés mozgást lehet benne végrehajtani. Vannak a klasszikus emberspecifikus dolgok (tűzlabda, áram, kéznyujtógatás stb.) és egy pár új mozdulat meg az EXCEL, de még így sem több mint emberenkénti tíz. Ezek némelyike még egész látványos, de a többsége nagyon erőltetett, mint ahogy sok karakter fantáziátlan. Az sem hozott új szintet a játékba, hogy páran fegyvereket is használnak (rakéták, bombák). Szerintem a kombórendszer is elég gagymag, igaz a gép sem kombókat hanem találatokat számol. Mert hát hiába csinálsz 23-as HIT-et, ha abból 8 ugyanaz a gyors lövés, a többi meg egy rúgás+ütés kombináció ismételgetése. A mozgásokról nem akarok semmit írni, mert egyszerűen Street Fighter-esek, ami egy SF játékban talán nem is meglepő. Pár szó még a hátterekről. Van, amelyik kifejezetten szép, sokszor viszont azt sem tudtam megállapítani elsőre, hogy mit látok, szóval ez olyan vegyesre sikeredett. Van néhány speciális effektus is, hogy egy kicsit feldobják a grafikát Ilyen például, hogy van, ahol lepkék szálldogálnak, patkányok futkároznak, vagy mondjuk a háttérben várakozó repülőgépek rotorjai működnek. Mindegy. Ez a játék nem arra készült, hogy ráverjen a Tekkenre, ez a japán piacra készült a fanatikusoknak. Oda, ahol megengedhetik maguknak az emberek, hogy eredetiben megvegyenek egy olyan játékot, ami semmi lényeges dologban nem különbözik az elődjétől, viszont ebben a játékban is szerepelnek a kedvencei. Nem tudom, hogy ez itthon is elég lesz-e a hazai SF rajongóknak (én nem vagyok az), mindenesetre az értékelésnél figyelembe veszem ezt is. Jó hír lehet nekik, hogy létezik már Street Fighter Alpha 3 is PS-re (én meg csak reménykedni tudok, hogy abban már nem lesznek benne a fentebb említett hibák, viszont lesznek benne videók).



Fatal Fury: Wild Ambition

FATAL FURY: WILD AMBITION

A második játék az amerikai illetőségű Fatal Fury: WA, és az SNK fejlesztése volt anno még 98-ban. Nem vagyok benne biztos, de mintha ennek is lett volna 2D-s előzménye. De, hogy a főszereplő szerepelt a King of Fighters 95-ben, az tuti. Egy rövid, de hangulatos videóval indul a CD,







Fatal Fury: Wild Ambition

FATAL FURY WILD AMBITION

SNK

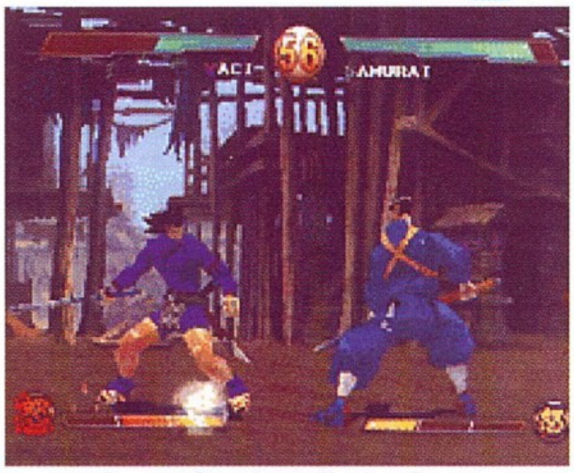
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SOK VIDEÓ ÉS MOZGÁSOK, POÉNOK
× KEVÉS SZEREPLŐ, ÉS AZOK IS FELEJTHETŐEK, SOK GYAKORLÁST IGÉNYEL A KOMBÓKAT NEM LEHET KIVÉDENI, A FŐELLENSÉG PEDIG EGY CSALÓ

85%

amiből végül is semmi nem derül ki, de legalább van. A főmenüben válasszátok rögtön az Arcade-ot, és garantálom, hogy egyből le fogtok menni hídba, ugyanis egy több mint 7 perces CG filmen ismerhetjük meg a történet előzményeit. Már a hosszúsága sem mindennapi, de sok film is megirigyelhetné a rendezést. Mintha csak egy mozi kezdődne! A játék főszereplőinek a nevét kiírják, miközben a kamera ráközelít egy autóra, a zenéje és a hangok kristálytisztán szólnak Dolby-ban. A minősége fenomenális, beszéd egy szó nem hangzik el, mégis minden világosan érthető, köszönhető ez a mesteri rendezésnek. Mondtam is: "Király, na ez lesz az én játékom!". Ezek után 12 harcos közül tudunk választani és nagyjából hét helyszínen kell magunkat átverekednünk, míg eljutunk a főellenséghez. Úgy egy-három menetenként átvezető animációknak lehetünk fül- és szemtanúi, itt láthatjuk, miképp is alakul a történet. Ezek vagy szintén CG filmek, vagy a játék kicsit elmosatott grafikájával készült jelenetei, ráadásul bizonyos emberenként még változik is. Easy fokozatban egész könnyű végigvinni, gondot először az introban is látható "botos" fickó (Billy) fog okozni. Ő ugyanis nagyon messzire elér a husángjával és ezt előszeretettel ki is használja. Csak azt tudom tanácsolni, ugráljatok sokat és a levegőből támadjátok. A főellenség viszont nem lesz piskóta! Azt már most elárulom, hogy kb. ötven menet után tudtam először legyőzni, de azóta is pszichológushoz járok, mert az idegeim még mindig nem bírták kiheverni az őket ért megpróbáltatásokat. Nagyon kemény a rohadék, szinte egész végig védekezzetek, és csak akkor támadjatok, ha biztos, hogy találni fogtok, máskülönben rögtön bevisz mondjuk egy nyolcas kombót. Tegyük hozzá, hogy nagy paraszt, mert volt olyan hogy már csak milliméteres energiája volt, de rám nyomott egy olyan támadást, aminek a végén az egész képernyőt berobbantotta, és hiába volt másfél csík energi-



Samurai Showdown: Warriors Rage 2

ám persze, hogy meghaltam. Amúgy nem elgyőzhetetlen, mert még nekem is sikerült, csak birjátok cérnával. A tizenkét harcosra a legnagyobb jóindulattal sem lehet mondani, hogy fantáziadúsak, kicsit mindegyikük mangás, de van, akit simán össze tudnék keverni mondjuk a SF-ből valakivel. Lehetünk bögyös csajszival, aki egy legyezővel küzd, cirkuszi pankrátorral, thai-bokszos bennszülöttel stb. Ami viszont nagyon tetszett, hogy mindenkinek rengeteg mozgása van, szerintem még a Tekken 3-ban sincs ennyi. Vannak az alapmozgások, ezek kombinációi, legalább ötféle fogás vagy átdobás, hárítások, 10-12 féle speciális támadás (lövések,





varázslatok), amikből többféle erősségű is van, persze a legbikábbat csak akkor lehet elsütni, ha a képernyő alján látható csík a maximumon van. Igaz ezek sokat is vesznek le belőle, és ha idő előtt elhasználjuk, kimerülünk, és egy rövid ideig elveszítjük az irányítást, amit persze az ellenfelek egyből ki is használnak. Amúgy a legtöbb speckó látványos és ténylegesen különböző emberenként. A hátterek nem annyira karakterspecifikusak, hanem országonként változnak (Thaiföld, Korea, Japán, USA stb.) és ezekhez igazodnak a zenék is, amikből a legtöbb jól sikerült, sokat csak úgy cikkírás közben is elhallgattam. Ráadásként mindegyiket meg lehet hallgatni az eredeti és a remix változatban is, és ezen akár a menetek közben is tudunk változtatni. Ha már itt tartunk (a bunyónál), annak érdekében, hogy egy-egy küzdelem ne legyen túl rövid, kétszer kell lefogynia az energiacsíkunknak. Grafika detto, mint a SF-ben legalábbis ha a háttereket nézzük. Volt, amelyik tetszett volt, amelyik nem. A karakterek sem csúnyák, de egy kicsit szögletesebbek, mint akik a SF-ben vagy a Tekken 3-ban vannak. Ha nagy nehezen sikerül végigvinni a játékot, különböző megnyeréseket láthatunk. Az Arcade-on kívül játszhatunk még egymás vagy a gép ellen egy sima menetet (VS MODE), gyakorolhatunk (TRAINING MODE). Itt beállíthatjuk, hogy csak úgy szabadon akarunk garázdálkodni, vagy valamelyik speciális támadásunkat akarjuk elsajátítani, ilyenkor választani kell egyet a listáról és már meg is jelenik a gombkombináció a képernyő jobb felső sarkán, aztán uccu lehet szenvedni. A DATA alatt a karakterenkénti statisztikákat és a Command List-ben rögzített mozgásokat lehet megnézni, de jelzem ez nem az összes. Szintén itt található az egyik legjobb opció is a MOVIES AND STAFF. Itt megtekinthetjük újra a behozott videókat, átvezető animációkat, és a megnyeréseket. Így legalább van miért küzdeni egy játékos módban is, nem úgy, mint a SF-ben.



Samurai Showdown: Warriors Rage 2

Az OPTIONS-ban a már minden verekedős játéknál megszokott dolgokon állíthatunk: idő, menetek száma, nehézség, memóriakártya, zenék, hangok, irányítás stb. Hogy őszinte legyek, nekem ez a játék jobban tetszett, mint a Street Fighter, és nem azért, mert alapból nem csípem az SF-t, hanem mert ez az anyag jobban kidolgozott volt. Bár a grafikája egy hajszállal rosszabb, és valamivel lassabb is, mellette szólnak a videók, a számtalan mozgás, és az apróságok. És hogy "apróságok" alatt mit értek? Hogy a karakterek beszólnak egymásnak ("Megeszlek reggelire!", vagy a földön rád szólnak: "Marad!"). De az elvesztett menetek után sem csak úgy újrakezdhetjük a küzdelmet, hanem a kommentátor egy NEVER GIVE UP! ("Soha ne add fel!") bekiabálással biztat minket, és a 37. vesztes menet után sokszor csak ez adott erőt, hogy újra nekigyürközzek a főellenségnek.

SAMURAI SHOWDOWN: WARRIORS RAGE 2

Erről a játékról csak azért tudom, hogy mi a címe, mert a Martin volt olyan előzékeny és ráírta a CD-re mielőtt a kezembe nyomta volna. Az program ugyanis annyira japán, hogy a benne található szövegek és feliratok 98%-a japán. A fennmaradó két százalék is csak olyan információkat tudat velünk, hogy Now Loading vagy hogy SNK Corporation. Ja, ez az anyag is az SNK műhelyéből került ki a nagyvilágba – még a végén kiderül, hogy az SNK valami "haj de nagy" bunyós anyag gyártó cég a tengerentúlon és a távol-keleten, csak

SAMURAI SHOWDOWN: WARRIORS RAGE 2

SNK

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
POCKET STATION

✓ VIDEÓK, JÓ VÉRES ÉS GYORS
× KEVÉS SZEREPLŐ, KEVÉS MOZDULTA
NEM LEHET KOMBÓZNI, VALAHOGY
GYENGE LÁBAKON ÁLL AZ EGÉSZ

67%

itt mifelénk Európában nem tudnak róluk? (Azt azért tudom, hogy a Kings of Fighter 95-öt is ők követték el.) Egyébként ebből a tényből adódóan bevezető videóra nem panaszkodhatunk, a rendezés a tőlük "megszokott" minőségű, a tradicionális keleti zene szervesen kapcsolódik a képi történésekhez, igaz nem valami eseménydús, viszont kellően hosszú és látványos. Nehéz lenne most elmondani, miről is szól, mert egy kukkot sem értettem belőle, de hát ez van. Abban az esetben, ha nem nyúlunk a kontrolpadhoz, egy kis idő múlva egy újabb intronak lehetünk tanúi, ami szintén baromi hosszú és abban már igencsak beindulnak az események. Legalább ki van használva a CD adta lehetőség. Szóval ez egy japán NTSC játék, ami rögtön azt vonja maga után, hogy az X a kilépés és a Kör a belépés gombja, azért mondom ezt el, mert általában az európai programokban pont fordítva van, és nehogy valakinek gondot okozzon. Fog eleget okozni a japán nyelvű menürendszer, hála istennek azonban nincs túl sok játékmód ezért nem kellett beleőszülnöm, mire rájöttem melyik micsoda.

Az első vagy az ARCADE vagy a Story mód, és ha jól számoltam 11 karakter közül választhatunk. A küzdelmek előtt és után is szöveges illetve képi átvezetésben gyönyörködhetünk, általában japánul. A legjobb azonban, hogy mint egy RPG-ben a küzdőfelek hosszan kommunikálnak egymással, amiből persze egy szót nem fogsz érteni, hacsak véletlenül nem vagy japánszakos hallgató. Szóval biztos jó története van, csak számunkra örök rejtély marad. Amúgy ebben a játékban is van többjátékos mód, gyakorlás, és options menüpont, na abban lehet ám csak igazán elveszni. A tréningnél megtalálhatóak az emberek speciális mozdulatai, csak hát így japánul percekbe telik, mire egyáltalán megtaláljuk a gyakorlást, meg aztán ettől a keresgéléstől jobban elment az életkedvem, mint attól hogy jövő héten a szájsebészetre kell mennem. A felsoroltakon kívül volt még két másik játékmód is, ahova ugyan sikerült belépnem de elindítanom már nem. Ugyanis kezdés előtt mindenféle kérdéseket tesz fel a gép, és a végére úgy belezavarodtam, hogy örültem, amikor sikerült kilépnem onnan. Ezek mivoltát máig is homály fedi előttem. Mindenesetre ez már egyel gyengébb kategóriába sorolható 3D-s anyag, mint az előző kettő.

A játék voltaképpen a régi keleti korokat idézi, csakúgy, mint a hátterek. Amit első ránézésre megállapíthatunk, hogy nagyon gyors és nagyon véres, persze annyira nem, mint a Cardinal Syn, de azért bőven tocsorászhatunk a paradicsomlében, amiből egy normális embernek nagyjából öt és fél liter van. Az emberek szépen néznek ki, de csak távolról, közelről ugyanis egyből szembeötlik hogy nagyon szögletesek és kockások, talán még a Toshinden 1-nél is jobban látszik a poligon lapok találkozása. Mindenkinek korhű fegyvere és öltözéke van. Az energiánk is egészen egyedi módon lett kialakítva, az életerőcsíkunk három különböző vastagságú részre van felosztva, és amikor először nullára redukálódik nem halunk meg, csak a legvastagabb része szűnik meg evilági létezésében, és folytathatjuk a küzdelmet kétharmad energiával és így tovább. Hogy



rövid legyek, nagyjából kétszer annyi energiánk van, mint gondolnánk. Elég kevés ütésfajta van és a joy sincs igazán kihasználva. Lehet persze lövöldözni a fegyverekkel meg varázsolgatni is, csak nekem nem sikerült, ellentétben a géppel. Legtöbbször úgy nyertem, hogy az erős ütés gombját (Háromszög) nyomogattam, mint egy őrült, ezzel a taktikával sokszor meg sem tudtak ütni, ebből is leszűrhetjük, azt hogy a verekedés nem igényel valami nagy taktikát, legalábbis ebben a játékban. Nagyjából ezek voltak a tapasztalataim, és csak a japán nyelv akadályozott hogy jobban kivesézzem. Itt a végén még gyorsan két információ: nagyon röhejes, amikor japánul bemondják, hogy: "Fight", a másik meg, hogy időközben megtaláltam a mozi opciót, ahol a videókat tudjuk újra lejátszani.

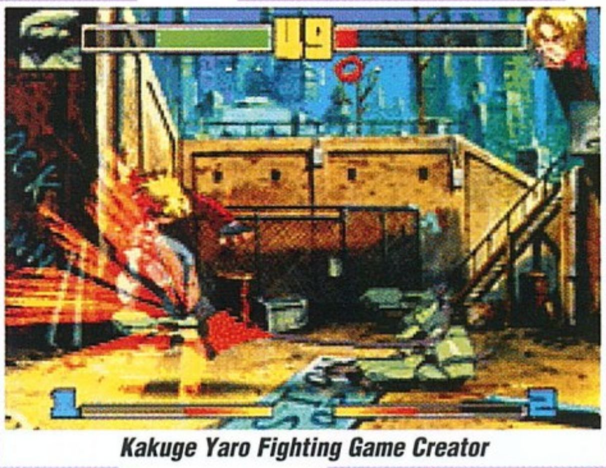


Kakuge Yaro Fighting Game Creator

FIGHTING GAME CREATOR

Az utolsónak tesztelt játék legnagyobb meglepetésemre idei fejlesztés, azaz 2000-ben adták ki japánban. Ez már csak azért is furcsa, mert a grafikája a korai 70-es éveket idézi, a 2D-s sprite rajzolású harcosaival. Nem is értem mit keres ebben a rovatban, de aztán rájöttem, hogy a Martin ezt csak poénból adta ide – vagy nem? Ha van isten nem engedi, hogy a progi a szigetországon kívül is megjelenjen, elég, ha a csíkszeműek égetik a Playstation-t ezzel a játékkal. Igazából komoly fejtörést okozott, hogy milyen meggondolásból (egyáltalán gondolkodtak) jelentették meg ezt az anyagot így 2000-ben, amikor már mindenki a PS2-es játékokra gerjed. Bevezető nincs, ellenben itt is vannak átvezető képek és szövegek a menetek közben, ami magával hozta, hogy sokszor csak értelmetlenül bámultam a képernyőre, főleg, amikor egyszer csak elkezdtek beszélgetni a szereplők. A főmenü mondjuk angol.

Játszhatjuk az ORIGINAL GAME-et, lenyűgözött a választható emberek sokaságával (7 db). Ebből hat manga karakter, a hetedik meg egy Mecha. Egyébként a hat emberi szereplőből négy feltűnően hasonlít egy Street Fighter nevű játék embereire. Maga a játék egy közröhej. A háttérek kézzel rajzolt förmedvények, amiket azzal próbáltak meg térhatásúvá tenni, hogy két sík képet tettek egymás mögé és azok eltérően mozognak egymáshoz képest. A küzdők is kézzel rajzot sprite-pacák, a bunyó is csak amolyan egymás csapkodása, azzal a nyolc féle mozgással és ebben már benne foglaltatik


Kakuge Yaro Fighting Game Creator

az összes speckó is. Amúgy az egész egy siralom, ennél még Amigán is jobb játékokkal játszhatunk. Essünk is gyorsan túl az ismertetésén, aztán felejtsük el örökre. A következő mód ahol elvileg próbára tehetnénk az idegeinket a USER GAME, a feltételes mód azért van, mert valamilyen rejtélyes okból nem lehetett belépni, de nem is sokat erőltettem. A VS BATTLE-nél játszhatunk ketten, ha találsz valaki hülyét magadon kívül. Az EDITOR-nál elvileg saját embert készíthettem volna, de ez valószínű csak akkor fog összejönni, ha megtanulok japánul, az pedig nem holnapután lesz. Az Options-ban nyolc különböző dolgon állíthatunk (japánul), amennyire sikerült kisilabizálnom, ezek tényleg az alapdolgok, a memória kártya pedig külön helyet kapott a főmenüben. Ennél többet nem tudok írni, de nem is érdemes vesztegetni rá a helyet. Számomra felfoghatatlan okokból készült ez a játék, és elképzelni sem tudom, hogy kik fognak erre pénzt költeni. Bár elképzelhető, hogy japánban ennek nagy keletje van, viszont egy európai embernek szerintem ez egy teljesen értéktelen produktum. Azért hogy ne kelljen ilyen rossz szájízzel befejeznem ez az igen hosszú cikket, pozitívumnak talán annyit hozhatnék fel, hogy voltak olyan zenei track-ek, amiket mintha csak a Pengéből loptak volna, és ezek legalább jók lettek.

Itt a végén még csak annyit, hogy mi európai PS tulajok megnyugodhatunk, mert tényleg a Tekken 2 és 3 a király, és az öreg kontinensen kívül sem, találni náluk jobb bunyós anyagot.

CSIPI M LEE

KAKUGE YARO FIGHTING GAME CREATOR

IPC

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
8 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ CSAK JAPÁNBAN JELENT MEG
× NEM TUDOK SEMMIT KÜLÖN KIEMELNI, MERT MAGA A JÁTÉK EGY NAGY NEGATÍVUM

10%

Évek óta a sokak szerint a legszínvonalasabb flipperes sorozat a Pro Pinball volt. Minden évben kijött egy új rész, mely általában csak annyiban különbözött az előzőtől, hogy megjelent egy újabb tábla és talán szebb is volt. Akik szeretik a flipperjátékokat biztos kedvelik a sorozatot minden hibájával együtt, ám úgy érzem most már nem elég egy új táblával kijönni, egy kicsit nem ártana frissíteni. Az idei Pro Pinball játék a Fantastic Journey címet viseli. Voltaképpen semmi kimagasló újítást nem visel az előző rész óta.

A főmenüben két dolgot találunk. A flipperasztalnál kezdhetjük el az azonnali játékot. A bal oldali menü az Options-be visz. Itt rengeteg beállítást megváltoztathatunk. A legfontosabbak a következők. Változtathatunk a nézeten (Table View), összesen három fajta nézet van. A Graphics pontnál a grafika élességén lehet változtatni. A Focus-nál két lehetőséget találunk. A Sharp-nál éles lesz a kép – feltétlenül ezt állítsuk be – míg a Soft-nál idegesítően homályos. A másik két menünél a mátrix képernyő erősségén lehet változtatni. Az Examine Table pontnál a tábla legkülönfélébb pontjaira lehet ráközelíteni. Egészen közelről és nagyon részletesen meg lehet vizsgálni a táblát. Később, amikor már kicsit jobban ismerjük a táblát ez hasznos lehet. A Table Rules-nél a szabályokat nézhetjük át, bár ez nem annyira fontos. A Slideshow-nál képeket lehet a tábla különböző részeiről nézni. Ezek a képek nagyon jó minőségűk. Ha minden beállítással végeztünk a Start Simulation-nel kezdhetjük is a játékot. Menet közben még számtalan beállítási lehetőséget kínál a játék. Szinte minden olyan dolgot megváltoztathatunk és bekapcsolhatunk, ami csak lehetséges, és amit csak be lehetett kapcsolni az előző részben is. Beállíthatjuk az asztal sajátosságait Table Setup. Érdekes menü az Active Operator's Menu, ahol át lehet állítani az összes alapbeállítást. Például rendelhetünk magunknak több golyót (ezáltal folytatási lehetőséget), megnövelhetjük a Ball Save idejét, áttanulmányozhatjuk a High Score listát, és mindenki a saját ízlésének megfelelően formálhatja a szabályokat. Van jó néhány olyan szabály, amelyekről csak az igazi flipperrajongók tudnák megállapítani, mit is takar. Szóval a beállítási lehetőségeink óriásiak, sokkal nagyobbak, mint a többi flipper játéknál.





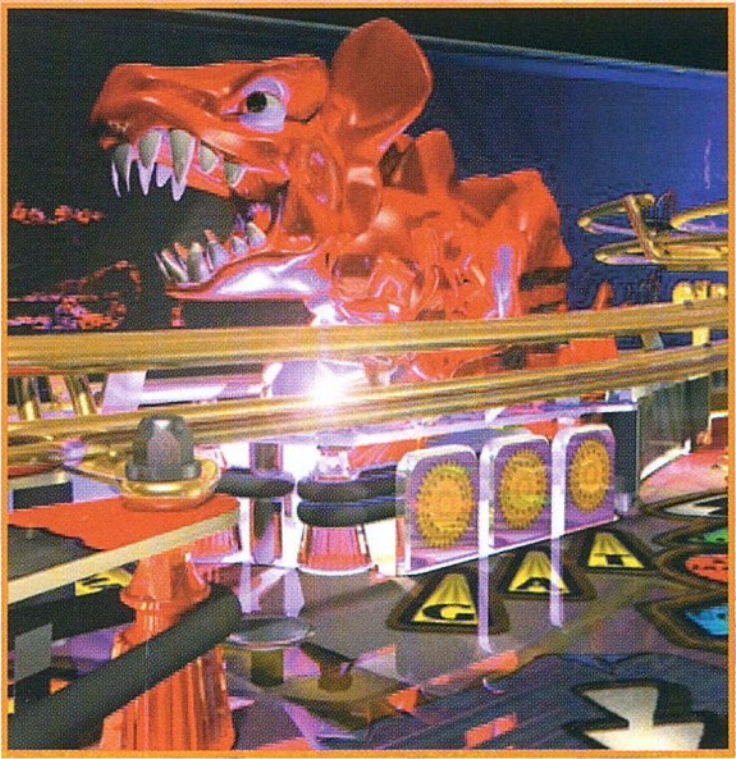
Gyönyörű szép a játék grafikája, főleg ha feljebb rakjuk az élességét. Nagyon színes, magas felbontást használ, egyszóval grafikailag tökéletesnek mondható a játék. A golyó fémesen csillog, mindenhol színes ledek villognak, az összkép nagyon jó. Tartalmilag azonban jelentős hiányosságok vannak. A Pro Pinball sorozatnak mindig is érdekes sajátossága volt, hogy csak egy táblából állt a játék és ez sajnos most is így van. Egyetlen egy tábla áll rendelkezésünkre, ami akárhogy is nézzük kevés, nagyon kevés. Összekaphatná magát az Empire (játék készítője) és egyszer végre – mondjuk az új részben – lehetne egy kicsit több asztal. Mintha a cég a folytonos oda se hederítene a kritikára, pedig mindenki azt mondja, több asztal kell. Nem baj talán jövőre... A meglévő asztal nem rossz, de érzésem szerint az előző rész jobb volt nála, sőt a Worm Pinball is tartalmasabb és szórakoztatóbb volt. Kicsit kevésnek éreztem az elérhető titkos helyeket, és amik vannak, azokat nehéz elérni. A mátrixképernyővel semmi baj, jól látható és szokás szerint önti a hülyeségeket. Jó pár játékot itt lehet játszani, mint például a meteorit lövöldözés. Ezen kívül számtalan más játék is játszható lesz, például léghajózás, csónakázás stb. Persze van Multi Ball is, amit nem könnyű előhozni.

A Pro Pinball sorozat mindig is híres volt az élethűségéről. Most is hasonló a helyzet. A golyó úgy mozog, ahogy azt kell, bár mintha könnyebben lecsorogna a karokról. Bár a nehézség állítható, de én úgy éreztem ez a játék a profi flipper játékosoknak készült, mivel eléggé nehéznek találtam. Az irányítás olyan, amilyennek lennie kell, a felső gombokkal lökdöshetjük az asztalt, de vigyázzunk, mert egy idő után letilt a gép – ezt is át lehet állítani!

A játék zenéi összességében nem rosszak, de egy idő után igencsak monotonná válnak, mivel mindig ugyan az szól. Nem rossz flipper a Fantastic Journey, aki szereti a stílust, az bátran szerezze meg. Aki viszont szórakoztatóbb és tartalmasabb játékra vágyik, szerezze be inkább a Worms Pinball-t.

Veres Miki





PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY

EMPIRE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

1-4 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÁMTALAN BEÁLLÍTÁSI LEHETŐSÉG, VALÓS KÖRÜLMÉNYEK

× EGY DARAB ASZTAL VAN CSAK ÉS NEHÉZ IS A JÁTÉK

74%

576 KONZOL

THE NEXT SMASH HIT





KÓD-X

TIPPEK-TRÜKKÖK A CRUSADERS OF MIGHT AND MAGICHEZ

Ez a játék valójában nem érdemel különösebb segítséget a részemről, hiszen túl sok gondolkodást és fejtörést nem igényel, de mégis úgy döntöttünk a Martinnal, hogy egy kis lökést adhatnánk a kezdő játékosoknak. Éppen ezért, az első pár küldetéshez nyújtanék egy csokor segítséget. Így talán könnyebb lesz elindulni a kalandok útján.

Szóval, mikor a cellában találjuk magunkat, Celestia képe jelenik meg a levegőben. Ő a hercegnő, őt kell megtalálnunk a játék elején. Mivel még nagyon a kalandok elején vagyunk, egy kis leckét ad nekünk a harcból, azaz megtanít a játék irányítására. Beenged a cellába egy csontvázharcost, amit egy tűzvarázslattal le is terítünk (Háromszög). Ezután vegyük fel a csontváz által elejtett fegyvereket és tárgyakat. A fegyver rögtön a kezünkbe kerül, míg a pajzsokat az inventory-ból kell kiválasztanunk. Egyelőre csak egy energiaitalt kapunk és egy tűzvarázslatot. Menjünk ki az ajtón és fussunk a csontváz felé. Vigyázzunk, mert a hálós padlón átcsapnak a lávaparazsak, így megégetnek minket. Inkább ne menjünk a közelébe, hanem kellő távolságból lőjük ki a csontit, a tűzgolyóval. Ha benyomjuk az R2-es belső nézetet, akkor be is mérhetjük az ellenfelet a pontosabb célzás érdekében. Ez nagyon hasznos, ha messzire lövünk. Miután egyet belelőttünk ne pazaroljunk rá több mannát, mert az idióta elindul felénk, besetál a lávába és megdöglik. Fussunk egyenesen a terem végébe, ott a faállvány felett találunk egy újabb fegyvert, az eldobható baltát. Ebből csak 15 darab van, úgyhogy ne dobáljuk el potyára. Ha a jobb oldali rácsos ajtón megyünk be, egy újabb cellába jutunk, ahol pénzt és egy energiaitalt találunk. Igen ám, de az ital magasan van, ezért nem érjük el. Toljuk oda a sarokban ácsorgó kőtömböt és arra ugorva már meglesz az energia. Menjünk ki, egyenesen a szembe lévő kőajtóhoz. Egy folyosó nyílik mg előttünk, ahol balra menve egy zsákutcába jutunk, de ne rohanjunk rögtön el, mert felugorva egy újabb csomag eldobható baltát találhatunk. Fussunk fel az emelkedőn is, mert itt lapul egy pajzs. Aktiváljuk rögvest a Select gombbal. Ha ez megvan, fussunk el jobbra, de nagyon vigyázzunk az aknákra, mert energiánk alacsony még, úgyhogy hamar bevégezzük. Menjünk be az ajtón, így egy újabb elágazáshoz jutunk. Balra egy jel látható a falon, mely furcsa zöldes színnel világít. Nos, ez lesz a mentőhely. Ha közel sétálunk hozzá, elmenthetjük a játékot. Sajnos csak ezeken a helyeken lehet menteni, így egy kicsit nehézzé válik a játék. A jobb oldali cellában egy őrt találunk. Öljük meg, így egy kis pénzhez jutunk. Menjünk vissza a folyosóra és egyenesen ki a kőajtón. Itt két csontvázharcos áll lesben. Lőjük ki őket, a már megszokott technikával. Vigyázzunk a dobozokra, ne üssünk beléjük közelről, mert robbannak. Fussunk tovább addig, amíg egy villámot nem látunk, ez egy varázslatot őriz. Csak akkor tudjuk felvenni, ha jól időzítjük lépéseinket, mert különben belénk csap a villám és akkor, kampec. Átjutva az ajtón egy zombival és egy csontvázkatonával találkozunk, végezzünk velük. A folyosó végén találunk egy védekező varázslatot és egy undorító "nekromanta nagyúr" mellszobrot, aki megszólít minket. Elmondja, hogy úgy is meghalunk, kár fáradozni és hasonló szép dolgokkal bíztat minket. A beszélgetés végén elkezd villámokat szórni, úgyhogy jobb lesz gyorsan eltűnni. A szobából két ajtó nyílik az egyik zárva van, a másik pedig nyitva. Értelemszerűen, ne a zárton próbáljunk meg bemenni. Miután egy nagy terembe jutottunk menjünk el jobbra. Itt lesz egy újabb mentési lehetőség és egy lift is. Felfelé haladva egy újabb liftet és egy csapat őrt találunk. Szálljunk át a másik liftre, így feljutunk a toronyba. Végre megszólal a zene is. Menjünk addig, míg egy feljárót nem találunk. Ezen feljutva egy nagy terem nyílik előttünk. Innen csak egy út vezet kifelé, egy kis járat a falon. Ugorjunk bele. Itt találunk egy mentőhelyet és egy járatot, melyen végig haladva kijutunk a szabadba, a várhídra. Itt ránk ront egy átok gonosz múmiaharcos. Vigyázzunk vele, mert ő már elég erős páncélzattal rendelkezik. Menjünk be az ajtón és haladjunk át az őrtornyon. Végül kijutunk a másik várhídra. Ennek végében van egy doboz, melyre felugorva elérhetjük a túlsó sziklát (balra oldalazó ugrással kell ugrani). De ne búsuljunk, ha leestünk, mert nem annyira mély a szakadék. Könnyedén kimászhatunk a falon, az X-et használva, a zöld növényzeten. Ha sikerült felkapaszkodni a sziklára, fussunk végig rajta, de vigyázzunk, mert néhol már beomlottak a kövek és könnyedén leeshetünk. Ráadásul még gaglád harcosok is támadnak minket, ezen a szűk sziklaperemen. Miután lejutottunk a peremről, egy őrrel találkozunk, aki már a Citadella seregéből való és Celestiát szolgálja. Vigyázzunk vele, mert aranyos ugyan, de ha véletlenül beleütünk, akkor nekünk ront és megöl. Így lesz ez a többi őrrel is, véletlenül se üssük meg őket. Fussunk le a sziklák között és el jobbra a tűzrakás mellett, addig menjünk, míg egy erődöt nem látunk. Jussunk be a kapun és szálljunk fel a liftre. Ez felvisz minket Celestia repülő alkalmatosságáig. Aerrin, Celestia segédje, felrepít minket a fellegvárig. Itt már nem lesz más dolgunk, csak megkeresni a hercegnőt, hogy megtudjuk, milyen segítséget tartogat számunkra. Menjünk be a terembe és fussunk el jobbra a Trónterem felé. A nagy hallban menjünk fel az emelkedőn az ajtóig. A folyosón és a várhídon végighaladva, menjünk el balra a vörös szőnyeges folyosón és máris Celestia előtt találjuk magunkat. Igaz útközben megszólít minket egy Nikolai nevű őr, aki azt kéri, segítsünk neki. Az egyik társa már régóta tartozik neki pénzzel és ő nem tudja behajtani rajta. Mi viszont eléggé félelmetesen nézünk ki ahhoz, hogy nekünk engedelmeskedjen. Cserébe ő megmutatja, hol található a fegyverbolt a fellegvárban (ott tudunk majd az aranyunkért, fegyvert vásárolni). De először menjünk be Celestiához, akitől szintén kapunk egy küldetést, méghozzá azt, hogy menjünk el Daskwoodba és beszéljünk a törpék királyával. Mondjuk meg neki, hogy Celestia küldött minket és szeretné, ha a seregeik a megbeszélt módon találkoznának és egyesülnének a nekromanták elleni küzdelem előtt. Kezdjük el sorba teljesíteni a küldetéseket. Először keressük meg az adós lovagot, aztán pedig, a másik repülő tányért (nem azt, amelyikkel jöttünk), hogy elrepítsen a Törpe birodalomba.

Remélem kezdésnek elég lesz ennyi segítség, és mindenkinek sikerült elindulnia a kalandok útján. A küldetések nem túlságosan nehezek, viszont mindegyiknek megvan az a hátránya, hogy szükségeltetik némi angoltudás hozzá és egy kis türelem is a bolyongáshoz. A játék eléggé hosszú, úgyhogy a végigjátszáshoz egy könyvet lehetne írni, a hely viszont véges, még itt a mellékletben is.

Endrédy Tibor

URBAN CHAOS VÉGIGJÁTSZÁS

ELÖLJÁRÓBAN

A játék küldetéseit csak nagy vonalakban fogom közölni. Mindig kövessük a játék által megadott helyeket és kutassuk át a városrészek legapróbb részeit is – főleg a háztetőket, rejtett bonuszok után kutatva. Sokszor menet közben kapunk riasztást, ilyenkor általában el kell kapni valakit – szintén nyilak mutatják a megadott helyet. Beszéljünk annyi emberrel, amennyivel csak lehet. Inkább próbáljunk mindenkit letartóztatni, persze végső esetben gyilkolni is muszáj lesz. Nem pontosan a játék által megadott sorrendben adom meg a küldetéseket, de azt hiszem a sorrend úgy is mindegy a lényeg, hogy mindegyikről írjak.

OVAL CIRCUIT

Bronze: Ez első gyakorló küldetés még egyszerű lesz. Csupán annyi a feladatunk, hogy menjünk három kört a kocsival. Itt átérezhetjük milyen borzasztó az autó irányítása.

ADVANCED CIRCUIT

Silver: Az előző feladat nehezebb változata. Két kört kell menni az akadálypályán. Egy kör akkor van teljesítve, ha beállunk a STOP táblával jelölt helyre. Itt érdemes betolatni, mivel a kocsi hátuljánál kell, hogy legyen a tábla.

Gold: Ugyanaz, mint az elöbb csak nehezebb kiadásban. Nehezebb a pálya és rosszabb a kocsi.

ASSAULT COURSE

Physical Training: Ez is gyakorlás lesz, csak kövessük a megadott feladatokat. 2 perc áll a rendelkezésünkre a teljesítéséhez. Egy gyakorló, edző pályán kell végig menni.

COMBAT CENTRE

Bronze: A megadott feladatokat követve az irányítási trükköket és fogásokat lehet begyakorolni. Ezeket kell tudni a verekedéshez.

Silver: Időlimitre a letartóztatásokat kell gyakorolni. Ha valakit letartóztatunk, újabb ellenfelek jelennek meg és kapunk időt is. Vigyázzunk, nehogy kinyírjunk valakit, mert akkor kezdhetjük elöről az egészet. Próbáljuk elkapni, majd a földre teperni ellenfeleinket, aztán a Körrel lelehet őket tartóztatni.

Gold: Szinté időre és szintén a letartóztatásokat gyakorolhatjuk, csak valamivel nehezebb lesz a feladat. Több az ellenfél és kevesebb az idő.

WEST DISTRICT

RTA: Először menjünk a megadott helyre, aztán beszélgessünk el a zsarukkal. Ha megvagyunk vegyük fel a taxit és induljunk a kékkel jelölt helyre. Hamarosan egy fehér cél is megjelenik. Autózzunk a fehér célponthoz és tartoztassuk le a verőlegényt. Menjünk a taxival a megadott kék helyre és kész is a pálya.

The Jump: Egy öngyilkosjelöltet kell megmenteni. Induljunk el, majd mikor megjelenik a kék cél menjünk oda és beszéljünk az idióta zsaruval – ellopták a kocsiját. Menjünk a várakozó csapathoz és beszéljünk velük. A meglopott zsarutól balra van egy feljáró létra, ezen másszunk fel. Kapaszkodjunk feljebb és feljebb, majd csússzunk át a kötélen a túloldalra az idiótához. Beszéljünk vele és vége is a pályának.

Gun Hunt: A fő küldetés vissza kell jutatni a fegyvert a bázisra. Keressük meg Deeks-et a parkban és beszéljünk vele. Menjünk a megadott helyre és nézzünk körül. Egy részeg ugrik le beszéljünk vele. Valamelyik kuka mögött van a fegyver. Hamarosan riasztás érkezik és el kell kapnunk néhány bűnözőt – próbáljuk letartóztatni nem megölni őket, az elsőt jobb elintézni. Az események után menjünk vissza a rendőrőrsre.

Trouble in the Park: A parkba kell rendet tenni. Kövessük a zöld nyilat és tartoztassunk le mindenkit. Ezek után menjünk a parkba. Középen három ellenfelet kell legyőzni, ám hamarosan egy titokzatos férfi fog segíteni, aki nem más mint Roper. Ha végeztünk vége is a pályának.

Urban Shakedown: Időre menő küldetés. Beszéljünk a rendőrörs elött álldogáló rendőrrel, aki csatlakozik hozzánk és segíteni fog. Kövessük a megadott helyeket és tartoztassunk vagy öljünk meg mindenkit. Ha valakit elintézünk időt is kapunk. Ezt addig kell folytatni, amíg vége nem lesz a pályának. Vigyázzunk a szövetségesünkre.

BASEBALL GROUND

Gatecrasher: Bandatalálkozó van és el kell kapnunk legalább egy bandafőnököt. Menjünk a megadott helyekre és fogjunk el mindenkit. Ha végeztünk mindenkivel – a tetőn is el kell intézni párat – menjünk vissza a rendőrörsre és beszéljünk Mills-el. Menjünk a megadott helyekre, beszéljünk mindenkivel – főleg az öregemberrel, aki úgy néz ki mint Deeks. Kapjunk el mindenkit – a kocsit is vihetjük az őrsről. Kutassuk át a pályát, mert sok értékes bonuszra lelhetünk. Miután mindenkit megvan meg kell találni a négy főnököt. Tartoztassuk le az egyiküket és vége is a pályának.

RIO CANAL

Arms Breaker: Meg kell semmisíteni két megadott célpontot. Kövessük a piros nyilakat és vegyük fel Roper-től a robbanó detonátorokat – intézzük el a ránk támadókat. Vigyük a detonátorokat a megadott helyekre – sokat kell ugrálni és mászni a tetőkön – és használjuk őket. Ha jól csináltuk vége is a pályának.

Cop Killers: Túsz kiszabadítós küldetés. Arra kell vigyázni, nehogy megöljük a rendőrtársunkat. Ha megmentettük Jhonson-t át kell venni Roper irányítását. Keressük meg Beck-et és vigyük vissza a bázisra – zölddel jelölt hely. Ha sikerült Stern-el is menjünk vissza a bázisra és vége is a pályának.

SOUTHSIDE BEACH

Media Trouble: Grodansky-t az újságírót kell visszavinni a bázisra. Beszéljünk először Roper-rel, aztán keressük meg Grodnasky-t – azt hiszem a kék nyíllal jelölt helyen van. A baleset után mikor kísérjük vissza a bázisra – zöld nyíl – vigyázzunk rá, mert nagyon gyenge.

Semtex: Meg kell találni Deeks-et. Kövessük a piros nyilakat és beszéljünk azzal, akivel kell. Ha valaki ránktámad intézzük el – védjük a társainkat – és ne feledkezzünk meg, hogy a pályán sok titkos dolog található. Ezek után kövessük Roper-t a járőrözésben. Intézzük el kisebb bandát. Induljunk a zöld nyíllal jelzett irányba majd vissza a jelentkező Roper-hez. Ezután menjünk a Semtex-hez.

Southside Offensive: Le kell csökkenteni a bűnözést 10% alá. Beszéljünk a szörnyákkal, aki szövetségesünk lesz és segít csökkenteni a bűnözést. Kövessük a megadott helyeket és intézzünk el annyi bűnözőt, amennyit csak lehet. Vigyázzunk rendőrbarátunk életére, mert ha meghal kezdhetjük elöröl a küldetést. Kutassuk át a várost, amíg rá nem akadunk Roper-re. Menjünk a rendőrörs felé, a csapat rendőr közelében találjuk – most már hárman mehetünk tovább. Ez már egy kisebb kommandó, menjünk a rendőrőrshöz, amit szabadítsunk fel. Ha 10% alá csökkent a bűnözés vége a pályának. (Egész jó volt ez a küldetés.)

The Fallen: Meg kell találnunk öt helyet, ahol gyilkosság történt. Menjünk az első gyilkosság színhelyére és beszéljünk a zsarukkal. Másszunk fel a közelbe lévő létra segítségével a tetőre. Folytassuk az utunkat a megadott helyekre és vegyük fel a bizonyítékokat, akkor nem lehet gond ezzel a küldetéssel.

SKYLINE

Stern Revenge: Roper-t irányítjuk ebben a küldetésben. A feladat viszonylag egyszerű: ki kell szabadítani a túszokat anélkül, hogy egy is meghaljon. Az egyik részfeladat Stern megmentése lesz. Vigyázzunk, nehogy mi öljük meg valamelyiket!

BOTANICAL GARDENS

Grim Gardens: Meg kell semmisíteni a drogelőállító üzemeket. Először vegyük fel a robbanóanyagot a megadott (piros) helyről, aztán vigyük és intézzük el a drogüzletet. Közben adódik egy újabb küldetés is, egy bűnözőt – piros nyíllal van jelölve – kell elintézni. Amennyiben megvan végeztünk ezzel a pályával is.

Headline Hostage: Újra Gordansky-val van baj, őt kell megint megmenteni. A nehézséget most az adja, hogy időre kell a megadott helyre oda érni, majd vissza is kell kísérni a biztonságos zónába. Fedezzétek fel a pályát, majd a második-harmadik próbálkozásra kezdjetek neki. A biztonságos zóna után balra menjünk, és az autó tetejéről kapaszkodjunk fel. Itt találunk egy kapcsolót, azt használjuk.

MEDICAL CENTRE

Seek, Sneak and Seize: Ahogy a neve is mutatja ez egy bujkálós, amolyan Metal Gear-es. Vigyázzunk, mert könnyen szitává lőnek minket, lehetőleg kerüljük a nyílt összecsapásokat. Menjünk be az épületbe és keressük meg a File-t. Ha megvan menjünk Roperhez és már végeztünk is.

WEST BLOCK

Insane Assault: Bane valami ősi fegyvert eresztett szabadon, ezt kell elintézni. Menjünk a sebesültekhez, majd intézzük el a ránk támadókat. Hamarosan egy nagy szörny támad ránk, ez az a bizonyos fegyver. Szerezzünk lőfegyvert a bűnözőktől és lőjük, ahogy tudjuk – ütéssel és rúgással ne is próbálkozzunk. Ha elintéztük vége is a pályának.

BANES ESTATE

Estate of Energy: Ezen a pályán az első dolgunk hatástalanítani a riasztórendszert. Ehhez menjünk a pirossal jelzett kapcsolóhoz. Vigyázzunk a lézeres érzékelő bombákkal. A kapcsolót az épületben találjuk. Kapcsoljuk ki a riasztót és menjünk a főépületbe. Itt némi beszélgetés után Roper irányítását vehetjük át. Menjünk vele is a főépületbe Stern-hez. Miután ezzel megvagyunk, el kell kapni Bain-t.

SNOW PLAINS

Target UC: Egy katonai bázisra kerülünk, egy elég nehéz küldetés erejéig. Stern-el 3 rakétát kell megsemmisíteni terroristák gyűrűjében, ráadásul időlimit is van. Mindezt 7 perc alatt kell teljesíteni. Vigyázni kell, nehogy kilőjék őket, tehát legyünk gyorsak. Mindegyik rakéta megsemmisítéséhez találunk robbanóanyagot, ez fehérrel van jelölve a térképen. Keressük meg és pusztítsuk el vele a rakétákat.

CENTRAL PARK

Psycho Park: Túszokat kell kiszabadítani. Miután végeztünk a piros csapat megmentésével Roper is csatlakozik, és együtt mehetünk a mentő akcióba. Ha leszámoltunk a csapatokkal újabbak jelennek meg, akiket szintén intézzünk el. Győzelem után újabb csapatot kell megölni. Ezt addig kell folytatni, amíg vége nem les a pályának.

TELEVISION CENTRE

Transmission Terminated: Először el kell pusztítani a TV állomás átjátszóját (transmitter). Ha ezzel kész vagyunk, szabadítsuk ki a gyárból (Factory) a foglyokat. Kövessük hát a nyilakat a küldetésben megadott sorrendben.

GANGLAND

Nitro Car: Itt vehetjük át Mako irányítását. Vegyük fel az autót, amibe a bomba van és parkoljunk le a bank előtt – piros nyíl. Szálljunk ki és húzzunk el onnan, mert robban. Ezt csináljuk addig, amíg vége nem lesz a pályának. Tehát vegyük fel a következő kocsit és vigyük a kellő helyre, persze ne feledkezzünk meg beszélni a haverjainkkal sem. A kékkel jelölt kocsi csak akkor nyílik, ha előtte kinyírtuk a rendőröket (piros nyíl jelöli őket) a barátainkkal, akik csatlakoznak hozzánk.

Rat Catch: Menjünk a megadott helyekre és vegyük fel a haverokat. Menjünk vissza központba és kövessük a megjelölt helyeket.

Auto-Destruct: Újra Stern-t irányítjuk. Szedjük fel a kocsit, amivel fel akarják robbantani a bankot és vigyük a megadott helyre – vigyázzunk az idővel. Kocsikázzunk a kijelölt helyre és lehetőleg keveset ütközzünk, nehogy felrobbanjunk. Ezt csináljuk addig, amíg nem végzünk.

Assasin: Mako-val bérgyilkosság a feladatunk. Menjünk a megadott helyekre, ahol megkapjuk a tájékoztatást a célpontról. Igen sokat kell ugrálni. Amennyiben minden megvan és mindenkivel beszéltünk, nyírjuk ki az áldozatot.

CLANDON HEIGHTS

Day of Reckoning: Ez az utolsó pálya. Először is mentsük meg a megsebesült civileket. Kapjuk fel őket és vigyük a rendőrökhöz. Ha az összes civil biztonságban van, Sternnel el kell intézni Bain-t. Ehhez vegyük fel a bombákat és helyezzük el őket az üzemanyag pumpáknál – az idő továbbra is telik, úgyhogy sok sikert. Amennyiben ezzel is megvagyunk elintézhetjük végre Bain-t.

Veres Miki

SYPHON FILTER 2 VÉGIGJÁTSZÁS 1. RÉSZ

MISSION 2 - MCKENZIE AIRBASE INTERIOR

A második küldetésben már a csajjal kell menned, ráadásul időre. Nem lesz nehéz – egy dologra figyelj, hogy ragaszd le a "lopakodás" gombját egy rágógumival. Na, félre a tréfával, végig osonnod kell. Kezdéskor egy nyitott cellában vagy. Óvatosan araszolj ki és várd meg, amíg az őr továbbhalad, majd menj utána. Az első elágazásnál fordulj jobbra, ahol menj el a fal végéig. Itt ki tudsz hallgatni egy beszélgetést. Lapulj meg a fal tövében és várd meg, amíg a párocska elmegy melletted. Szemben van egy nyitott ajtó, ide menj be és vedd fel a kis asztalról az adrenalint. Ezután indulj ki a szobából és balra menj (ne arra, amerre az előbb a két ember távozott). Menj el a folyosó végéig és az őrökre figyelve (jobbra, távolabb áll majd egy) menj tovább balra. Itt egy újabb bal forduló lesz. Kövesd araszolva a katonát addig, amíg a bal falon nem találsz egy nyitott ajtót. Itt újabb film következik – utána nyomd meg a falon levő kapcsolót és menj ki az ajtón. Majdnem szemben veled van egy folyosó, oda menj be, a végén pedig fordulj balra. Kövesd a katonát lassan, várd meg, amíg beszélgetnek. Az őr kinyitja az ajtót, a másik meg kimegy a kijáraton. Ekkor araszolj el a figyelőablak előtt (ahol a sárga világító tábla van) és fordulj be jobbra a kis folyosón. Itt be tudsz menni abba a szobába, ahol az ajtónyitogató katona van. Még az előtérben az utolsó öltözőszekrényből vedd fel a felszerelést.

Vigyázz, egy katonát sem ölhetsz majd meg! Használd a sokkolót – osonj az őr mögé és áramozd meg. Ezután nyomd meg a falon levő ajtónyitó gombot és rohanj ki, át azon az immáron nyitott ajtón, ahol az előbb mindenki kiment. Siess, mert egy idő után bezáródik (és két ajtó van)! Ahogy átértél, rögtön bújj el az ajtó után balra levő beugróban. Jön egy katona, sokkold le. A hosszú folyosón is van egy őr, de őt egyből nem tudod elérni, csak beugrótól-beugróig sasszézva. Sokkold le, aztán irány a folyosó vége.

MISSION 3 - COLORADO INERSTATE 70

Kezdenek besűrűsödni a dolgok. Kezdés után azonnal rohanj be jobbra az alagútba és állj meg a terepjáró lámpái előtt középen. Megjelenik két katona a jobb és bal oldalon és feléd szaladnak. Várd meg, amíg a jobb oldali közel ér, ugorj ki elé és káseld meg. Vedd fel a fegyverét és lődd le a másik marhát a dzsip másik oldalán. Van itt egy ajtó is, ha akarsz egy távcsövet, menj be érte, de ez nem fontos. Haladj tovább az alagútban és lődd le a teherautó mögött álló ipsét, majd a Háromszöggel vedd ki a felszerelést a teherkocsi hátuljából. Ezután mehetsz vissza a kezdőponthoz, ahol a katonák lelövöldözésével segíts a társadnak. Egy marha lesz a híd tetején is.

Együtt indultok tovább, be az alagútba. Ha akarod, kilődözheted a fényszórókat, habár ennek semmi jelentősége sincs, csak egyszerűen király Egy idő után megjelenik három golyóálló manus, de őket (és a később érkezőket) szépen le lehet szedni a tartálykocsiból fabrikált lángszóróval. Ez szerencsére automatikusan bejön majd (a jobb oldalról közelítsd meg a kocsit), neked csak permetezned kell.

A következő rész elég nehéz. Túl kell jutni egy hosszú, nyitott részen a következő alagútig. Itt vagy osonnod kell kocsitól-kocsiig, vagy végigrohanni. Sok az orvlövész és a gránátos is, rád bízom, melyiket választod. Én a bal oldalon szoktam a hegy lába mellet végigszaladni. Az a lényeg, hogy a társad is eljusson a checkpointig ami az alagút bejáratánál van. Általában lapul itt balra, az ajtóbejáróban egy mellényes katona, akit ha lelősz, bejön a checkpoint.

Na, most meg egy tréfás dolog következik. Áll két páncélautó az alagút közepén, amiket nem tudsz kikerülni. A jobb oldalról közelítsd meg a teherautót és lapulj le a végénél. A társad szépen kimegy a kocsi elé, erre megjelenik két katona és odamegy hozzá. Amikor már teljesen felé fordultak osonj oda a teherkocsi végéhez és vedd fel a gránátokat. Ezután ennek az alagútnak a bejáratánál (visszafelé) keresd meg a lemezajtót és menj be, majd dobj be egy gránátot a generátorszobába. Most már nincs más dolgod, mint visszamenni és a sötétben kitisztítani a folyosót.

MISSION 4 - I-70 MOUNTAIN BRIDGE

A szemetek fel akarják robbantani a hidat. Az első feladatot adott idő alatt kell végrehajtanod. Jobbra indulj el, óvatosan lógj le a híd peremén és függeszkedj végig. Akkor húzd fel magad, amikor már a terepjáró hátuljánál vagy. Rohanj oda a teherkocsihoz, és a körbe-körbe cirkáló őrökre figyelve fedd fel a felszerelést a hátuljából. Ezután menj vissza a dzsiphez és dobd oda az ALTATÓ gránátot a fehér ruhás parancsnok és kollégája közé.

Ezután le kell ereszkedned a híd tartópillérei közé és hatástalanítanod 4 adag robbanóanyagot. Az őröket vagy késsel, vagy a hangtompítós távcsövessel szedd le. A robbanóanyagok helyét a radaron kék pötty mutatja. Kettő van elöl, egy középen, egy hátul.

Amikor megvagy mind a néggyel menj tovább, be az alagútba. Itt két palit látsz, akik két társadat gyalázzák éppen. Célozd be a fejüket és két gyors lövéssel terítsd le őket. Ezután már csak végig kell menned az alagúton, ahol több teherautónyi golyóálló mellényes katonát kell leverni. A teherkocsik egyenként érkeznek, ne menj túl közel hozzájuk. Mivel a társaid igen gyatrán lőnek, igyekezz pontos fejlövésekkel végezni velük.

MISSION 5 - MCKENZIE AIRBASE EXTERIOR

Újra a csajjal vagy és újfent nem ölheted meg a katonákat! Várd meg, amíg az őrök beszélgetnek, majd osonj oda a palihoz és áramozd le. Ezután szaladj a másik után. A rádióüzenet után várd meg, amíg elmegy a teherkocsi és osonj oda a parkoló kamionhoz, de vigyázz, mert strázsál mellette egy őr. Áramolt neki. Vedd fel a kocsi hátuljából a távcsövest és araszolj oda a katonához, aki a két magas épület mellett járkál. Áramozd le és a két ház között mássz fel a tetőre. Ess le a másik oldalon és a kamion között elrejtőzve várd meg az érkező őrt, akit nyomj le. A kis folyosón a továbbhaladást elzárja egy katona. Őt úgy tudod legyalázni, hogy mellette (a bal oldalon, ugye) araszolva átmászol a dobozok felett és hátulról áramozod le. Haladj tovább óvatosan és a sarkon lapulva hallgasd ki az öltönyösök (Falkan és Morgan) beszélgetését. Jön egy őr, akit bénítsd le.

Itt egy nagyobb nyitott térség van. Az öltönyösök ugye előre mentek, te jobbra indulj el, ahol egy kapcsolóval ki tudod nyitni a pavilont. Bent találsz egy vadászgépet. Vedd kézbe a távcsövest és óvatosan lődd fejbe a pilótát, majd babráld meg a gép alján – a hasánál – levő panelt. Újabb checkpoint. Bejön egy őr, akit áramozz le, mielőtt meglátja a pilóta hulláját.

Ezután arra kell menned, amerre az előbb az öltönyösök. Itt egy pár katonát le kell bénítani, és lesz egy keresőreflektor is, amit vagy kerülj ki, vagy durrants bele egyet a hangtompítós távcsövessel. Csak azzal! Menj el a sárgafekete sorompó mellett és készülj, mert nehéz rész jön. Rövidesen elmegy keresztben egy teherkocsi, amire fel kell ugranod, pontosabban kapaszkodnod. Így lógva addig kell utazni, amíg a másik oldalon meg nem látod egy pavilon bejáratát. (Miután a kocsi elhagyta a harmadik katonát.) Ide szaladj be, végig az adódó irányba.

Rövidesen megpillantasz két öltönyöst, akik keresztülmennek a nagy hangáron. Kövesd őket, és amikor odaérsz a hangár kijáratához egy átvezető film kezdődik. Amikor visszakaptad az irányítást nincs más dolgod, mint óvatosan visszamenni az előbbi hangárba és követni az öltönyöst meg a kísérőjét. Rövidesen elválnak, ekkor te egyszerűen csak menj az öltönyös után, egész közel... Film.

Fordulj arccal pont a másik irányba, mint ahogy kezdesz és menj ki a hangárból (ahol az előbb bejöttél). Vigyázz, a teherautó mögött ott lesz az előbbi kísérő, ha nem bénítottad le. Menj ki, majd tovább előre, ahol egy újabb katonát kell leáramozni a doboz mellett guggolva. Itt óvatosan kukucskálj ki a sarok mögül, látni fogod, hogy a hatalmas nyitott téren egy őr mozog. Cserkészd be és lopózz a keresztben parkoló teherautó mögé úgy, hogy a torony bejáratánál strázsáló őrök ne vegyenek észre. A teherkocsi indítóját meg tudod babrálni – miután ez megvolt, azonnal oldalazz el BALRA az épület hozzád közelebb eső sarkához. Az őrök elrohannak megnézni az attrakciót, akkor te szaladj be az épületbe, majd fordulj jobba, be a liftbe. Nyomd meg a vezérlőjét és menj fel a toronyba. Itt fent két katona van, mindkettőt le kell bénítani. Mindenesetre azzal kezd, amelyik a világító tábla mögött áll. Ha megvagy, a falon a tábla másik oldalán van egy masina, ahol le tudod szedni a frekvenciát, ami a feladat megoldásához kell. Most menj le a lifttel, végig a folyosón, és már csak egy katonát meg egy öltönyöst kell lebénítanod. Szabad az út a helikopterhez.

MISSION 6 - COLORADO TRAIN RIDE

Mivel is ért véget az előző küldetés? Ja igen, felrobbant a híd. Na, emberünk meg pont egy robogó vonatra esik. A feladat egyszerű – előrekocogni a vonat elejébe. Ezt nem is akarom túlragozni.

MISSION 7 - CORORADO TRAIN RACE

Miután a baromarcú robbantott kettéválik a vonat. Most is csak az a feladat, hogy elérd a vonat elejét. A katonák most már keményebbek lesznek, több közülük

golyóálló cuccban nyomul. A legfontosabb, hogy ezt a küldetést adott idő alatt kell lenyomni, úgyhogy ne totojázz!

MISSION 8 – C-130 WERCK SITE

Ez a pálya sem igényel semmilyen magyarázatot. Az a feladat, hogy eljuss a lezuhant gép farokrészébe és az ott heverő ládából felvedd a diszkeket. Film. Amikor visszakapd az irányítást nincs más hátra, mint előre, a másik irányba. A mesterlövészek a jobb és bal oldalon, a hegygerincen borzasztóan idegesítők tudnak lenni, de a roncsok között bujkálva könnyen le lehet szedni őket. Az a lényeg, hogy ne rohanj előre, hanem próbáld araszolva, egyesével leszedni mindegyiket. Figyeld a radart, amikor megjelenik egy zöld pötty egyből tájold be, bújj el és lődd fejbe.

A pálya végén megpillantod Archert, amint egy helikopterbe kapaszkodva menekül a lemezekkel. A feladat nagyon nehéz, de nem lehetetlen – közel kell rohanni a helikopogóhoz, becélozni a mukit és lehetőleg fejlövéssel leszedni. Mellény van rajta, ezért nem lesz egyszerű mutatvány.

DISC 2
MISSION 9 – PHARCOM EXPO CENER

Elérkeztél az első igazán hosszú és bonyolult küldetéshez. Készülj fel, hogy nem nagyon ugrálhatsz, mert könnyen halott ember lehet belőled! Azért van ezen a pályán a sok láda meg miegymás, hogy fedezéknek használd őket. Vigyázz, az amerikai katonákat nem ölheted majd meg!

A behatolás után szedd le a pár palit a szobában, majd menj végig a folyosón. Elérkezel egy ismerős helyszínre az első részből, a múzeum lépcsőjéhez. Itt óvatosan nyomd le az öltönyösöket, de óvatosan, mert a lépcső tetején egy bujkáló mesterlövész van! Nyomulj tovább, fel a lépcsőn, a járat végén egy szellőzőnyílást találsz a falon. Lődd szét és mássz bele. Kússz végig a járatban, a végén ott az első checkpoint. Itt egy kis sötétben tapogatózó folyosórész következik, aminek a végén egy nagyobb termet találsz. Középen mássz fel a ládák tetejére, és innen kapd el a fent húzódó fémpadló szélét, majd húzd fel magad. Fent egy újabb szellőzőbe tudsz bemászni. Ebben egy idő után találsz két rácsot, amit ha kilősz, egy strázsáló katonát figyelhetsz ki. Vedd célba a nyílpuskával – ne a fejére célozz – és lődd le. Mivel nem ölted meg, minden rendben. Ezután csússz el a járat végébe. Itt ismét lődd ki a harmadik rácsot és ess le, de AZONNAL guggolj is le. Beszalad két katona és vizsgálni kezdik a társukat. Amikor az egyik elment óvatosan húzd fel magad a térdelő mögé és bénítsd le az árammal. GYORSAN osonj oda a másik mögé a folyosó végén és őt is terítsd le. Innen a kijárat a felső sarokban van, a ládák mögött. Mivel itt is rejtőzik egy katona, mássz fel a ládákra, egészen a fekete a fal tövében és ereszkedj le a másik oldalon. Küldd le a palit és rúgd be a falon levő ajtót.

Ebbe a terembe lassan fordulj be balra és bénítsd le a két katonát, majd vedd ki a SZEXMAGAZINT az öltözőszekrényből. Ekkor Gabe bemondja, hogy "Megvan!". Ez csak poén, de aranyos... Menj tovább, egy rakétákkal teli terembe érsz. Itt a rakéta tövében van egy őr. Miután bénítottad hátulról vagy a nyílpuskával lábon mássz fel a dobozok tetejére. Itt egy újabb őrt veszel észre a párkányon, akit a nyílpuskával szedhetsz le. Ezután a rakéta tetejéről át tudsz ugrani párkányra, majd be az újabb szellőzőbe.

Kússz végig, vedd fel a gránátokat, majd be az újabb járatba. A végén két irányba mehetsz – először jobbra-előre, ahol lődd le az előbb rádiózó öltönyöst. Ezután vissza balra, ahol a fal fedezéke mögül, mondjuk a távcsövessel szedegesd le a maja piramison álldogáló öltönyösöket. A nyitott folyosó legvégén tudsz a dobozokra esve leereszkedni. Szemben van egy kis folyosó, arra menj be.

A checkpoint után kukucskálj ki a sarok mögül és bénítsd le a két katonát. Állj a terem közepére, ahol körbenézve látni fogsz egy alacsony kis kék falpárkányt. Erre tedd rá a csalit (a játék "Plant Decoy" felirattal jelzi). Végül mássz be a sarokban, a plafonon levő szellőzőbe. Egy idő után megszakad a járat, itt dobj le egy gránátot. Ezután már leeshetsz, hogy a sarokban (a megfelelő szögbe kell fordulni) egy újabb szellőzőbe mászhass bele. Ebben lesz két rész, ahol gránátokat dobálnak be – várd meg, amíg robban, aztán spuri tovább. Miután kijutottál le kell ereszkedned a terem aljára, de két katonát is el kell közben kábítani.

A következő terem nem egyszerű. A kezdőponttól (ha a terem bejáratánál állsz) körülbelül átlósan, szemben, a jobb-felső sarokban van egy szellőző, amibe be kell mászni. Igen ám, de van itt három katona is. Közülük kettő mozog, tehát meg kell várni, amíg nem látják egymást és mindkettőt érdemes elkábítani. A harmadik a sarokban áll jobbra, őt nem kell bántani.

Innen már egyszerű a feladatod. A járat végén minden sötétbe borul – lődd ki a rácsot és vagy kábítsd el a katonákat, vagy lődd lábon őket a nyíllal. Menj át a másik terembe, ahol a mini Stonhenge park van, és amikor az öltönyösök megjelennek, az egyik láda mögött keress menedéket. Óvatosan lődd le őket, majd a legkisebb kőről kapaszkodj fel a mellette állóra. Innen kőről-kőre ugrálva juss el az utolsóig, lődd szét a rácsot a falon, majd ugorj be. Ne izgulj, pont el tudod kapni a peremét...

MISSION 10 – MORGAN

A játék első igazán dühítő küldetése következik. Tegyél el minden törékeny dolgot a közeledből! Meg kell találnod néhány bombát IDŐRE, de sietned kell, mert egyébként minden felrobban. Ess le a tetőről és szaladj fel a lépcsőn. Lődd ki a palit majd fuss be a járatba, aminek az egyik sarkában találsz egy bombát. Helyezkedj el a közelében és lődd le az öltönyösöket, akik Teresa életére törnek. A csaj nem halhat meg! Amikor kész van a bombával, fuss utána, és ismét védd meg, amíg hatástalanítja a bombát. Gyakorlatilag nem kell mást tenni, mint a közelében maradva megvédeni, majd mindig utána szaladni. Ő majd mindig tudja, merre kell menni! A baj csak az, hogy az öltönyösök rendszerint EGYSZERRE jelennek meg a jobb és bal oldali folyosókból, és MINDEGYIKEN mellény van. Csak a gyors és pontos fejlövések segítenek, meg a VAKSZERENCSE.

Az utolsó bombánál Teresa szól, hogy a kikapcsolása egy kicsit el fog húzódni. Szaladj végig a folyosón, melynek végén találkozol az első, hihetetlenül csaló és nevetségesen viselkedő főellenséggel. Leküzdése elsőre lehetetlen – még jó, hogy én elárulom neked a nyerő trükköt. Abban a pillanatban, amikor megkapod az irányítást kezdj el a teremben körbe-körbe rohangálni. A külső íven fuss, a fal mellett, és egy percre se állj le. Legalább egy percig kell így körözni, amíg Teresa rád nem szól, hogy lelőheted a palit. Ekkor rohanj be a kis beugróba, ahol bejöttél, és fél testtel kikukucskálva nyomd a célzás gombját. A célkeresztnek pont fejmagasságban kell lennie. Figyeld a térképen, hogy mikor ér közel Morgan – pont előtted kell elszaladnia. Amikor már egész közel van, kezdj el folyamatosan tüzelni a géppisztollyal – ha jól álltál be, Morgan beleszalad a tűzvonalba és egy fejlövéssel végzel vele.

MISSION 11 – MOSCOW CLUB 32

Ha azt hitted, hogy az előző küldetés nehéz volt, akkor ki kell, hogy ábrándítsalak! Ettől a moszkvai diszkós bulitól, ami most jön ki fog hullani a hajad (ha még van). Persze ez a leírás azért van, hogy segítsek neked, és ez a szomorú eset ne történjen meg.

Kezdés után azonnal le kell lőni – egy beteg pisztollyal – a szemben levő párkányon rohangáló palit. Abban a pillanatban, ahogy meghal, a terem ajtaján beront három ipse. Egyet lehetőleg még az ajtóban lőj fejbe, majd kezdj el a párkányon körbe rohanni, de közben az automata célzással egy másikra folyamatosan tüzelj. Mire odaérsz az előbb szemben lelőtt ruszki fegyveréhez, pont meg is hal. Gondolom a töltényed is elfogy, így vedd fel a géppityut. A harmadik pali valószínűleg gránátokat fog feldobálni. Lődd őt is folyamatosan, és visszafelé kocogva igyekezz kikerülni őket. Ha meghal, egy kicsit szaladj rá a terem közepe fölé benyúló pallóra, ekkor megjelenik még egy gránátos. Azonnal fordulj vissza és a célra tartással lődd szitává. Ezután már leereszkedhetsz a pallóról. A diszkós pult mögül még két palit le kell szedned.

Most egy hosszú folyosós rész következik, ahol csak lefelé kell menni és gyilkolni. A dolog szépséghibája az, hogy minden ellenfél Rambóként harcol, és ha már három lövést le tud adni, akkor a negyedikre TUTIRA fejbe talál. Mese nincs, csak a fejlövés jöhet szóba ellenük.

Az út végén (a csehós jelenet után) be kell másznod egy szellőzőbe. A végén két ipsét látsz majd beszélgetni, akiket le kell lőni – vigyázz, mert gránátot is dobnak! Most izgalmas dolog történik, ugyanis a buliba beszáll az orosz rendőrség/katonaság is és megrohamozzák a dizsit. Lődd le a két manust, akik velük párbajoznak, majd fuss be szembe a pult mögé, ahol egy kapcsolót találsz. Ezzel megnyitod a lejáratot a pinyóba. Hosszabb futkározás után – az út adja magát – egy stroboszkópos terembe érsz, ahol elég nehezen, de le kell szedned néhány diszkópatkányt. Lesz köztük gránátos is, természetesen mellényben. Innen kijutni úgy tudsz, ha az egyik hangszóróról felmászol az erkélyre. Menj tovább, de a szürke nagykabátos katonákra ne lőj. A folyosó végén a klotyóban még egy palit le kell lőnöd. Mássz fel a szekrényre és távozz az ablakon keresztül. Pihenj egy hónapot...

(Folytatás a következő számban.)

TYLER DURDEN

FEAR EFFECT TELJES MEGOLDÁS

HONG KONG (1. LEMEZ)

Hana és Glas megérkeznek a Lam irodaház tetejére, ahol azonban nem vár rájuk Jin, az informátoruk a Triádoktól. Minthogy Jin régi barátja Hanának, hősnőnk úgy dönt, utánanéz, mi lehet a gond. Miután felmentünk a lifttel, és kinyírtunk néhány tagot, egy kerítésbe ütközünk. Fel tudunk ugyan mászni a rács menti kisház tetejére, ám a túloldalon egy őr karjaiba érkeznénk. A kisház ablakán bepillantva észrevehetünk egy kart. Lőjük be az ablakot, majd fordítsuk el azt a kart. Ezzel gőzt adtunk az őr mellet futó csövekbe, s már csak fel kell másznunk elfordítani a csapot, ami egy szelepet nyit épp a megfelelő helyen... Mielőtt azonban távoznánk a helyiségből, vegyük fel a polcról a biztosítékot. A megsült őrtől egy kapukulcsot vehetünk el, amit aztán nem messze használnunk is kell. A kapu mögötti újabb maffiózók téblábolnak, közülük az egyik egy piros kulcskártyát hagyományoz ránk. Erre a következő biztonsági ajtónál szükségünk is lesz. A biztonsági kamerákon keresztül láthatjuk, hogy nem véletlenül nem volt ott a kontaktunk a megbeszélt helyen. Épp azokban a pillanatokban verik ki belőle a lelket is, s miközben megdolgozzák, elejt egy kulcsot, rajta a 67-es számmal. Ha ezután körülnézünk, láthatjuk, hogy pont ott, ahol tartózkodunk, van a 67-es szekrény.

Továbbhaladva az egyik fazontól elvehetünk egy automata pisztolyt, majd egy liftre bukkanunk, ami azonban nincs áram alatt. Egy kisebb tömegmészárlás után felvehetjük az elejtett kulcsot, majd lent, az elektromos szekrénynél áramot adhatunk a liftnek. Pontosabban csak adnánk, de hiányzik egy biztosíték. Mily szerencse: pont van nálunk egy. Ez azonban az elektromos padló-panelokba is áramot ad, úgyhogy a visszaútnál vigyázni kell. Meg kell figyelni, melyik panel mikor szikrázik...A piros kártya segítségével utána visszatérhetünk a szekrényhez, amiben egy kék kulcskártyát és egy újabb pisztolyt találunk. Nos, akkor mehetünk a lifthez. Lent a hatalmas ventilátorok mellől egy csípőfogót vághatunk zsebre. A folyosó végén a kék kártyával tudunk bemenni, s néhány pribék társaságában rátalálunk a megkötözött és összevert Jinre. Az őrök likvidálása után akad egy kis gond: a barátunkra némi robbanóanyagot erősítettek, és az időzítő már kezd is visszaszámlálni. Elő tehát a fogóval. Ha rossz vezetéket csípünk el, Hanának és Jinnek is annyi. Figyelem: le/fel is válogathatunk a vezetékek között. A lényeg, hogy a gombok mellett azokat a színeket kell átvágni, amelyek keverékéből kijön az adott szín. Az sem mindegy, hogy a gombokon milyen sorrendben megyünk: ahol csipogást hallunk, azt hanyagoljuk, különben az időzítő vészesen előreugrik. Ha netán ezek után is gond lenne a hatástalanítás, csak vissza kell gyalogolni a lift mellé, és ott villog a falon a megoldás.

A barátunk említést tesz egy diszkről, amin rajta van minden info Wee Mingről, ám a diszk egy kapcsolószekrényben van elrejtve, aminek a kulcsát elvették tőle. Szerencsétlen figura amint épp örül az "újjászületésének", kispriccel a vére, egyenest Hana arcába. A gengszterek főnöke lőtte agyon, aki mellesleg közben mindent hallott, így egy lépéssel előttünk jár. A gazfickó elmenekül Hana elől, ráadásul elviszi a liftet, úgyhogy egy másik utat kell keresnünk. A folyosón van egy vasajtó: azt kell berobbantanunk az imént szerzett C-4-gyel, s visszakerülünk az elektromos szekrényhez. Ekkor vissza kell mennünk egészen a piros kártyás ajtóig, ami mellet egy lejárat nyílt meg. Azon keresztül az épület homlokzatához, egy óriási neonreklámhoz lyukadunk ki, majd egy terembe, ahol megmérkőzhetünk az első főgonosszal, a gengszterfőnökkel. Na itt kell elővennünk a maffiózóktól zsákmányolt géppisztolyainkat...

Egy újabb automata fegyverrel, no és a kulccsal gazdagodunk. Lépjünk oda a kódtáblához, és működtessük az imént felvett kulccsal. Bár az írás kínaiul van, nagyon egyszerű: a neonreklám szövegét kell bevinni. Nos, a diszk immár a kezünkben van... Csakhogy valaki egy pisztolyt nyom Hana fejéhez.

Glas közben egyre türelmetlenebb lesz a repülőnél. Most ő következik. Liftezzünk fel vele is. Azaz csak lifteznénk, mert váratlanul megjelenik egy gép, s rakétákat lő ki felénk. A járművünknek annyi, viszont mi még megúszhatjuk, ha gyorsan felmászunk a létrán. Úgy tűnik a rendőrség érkezett meg: a tetőt kommandósok lepték el. Közben az iménti repülőn sem adják fel: reflektorral követnek minket, s a kisháznál próbálják lekaszálni emberünket. A géppuskatűz közepette nagyon jól kell időzíteni, hogy mikor rohanunk át a háztetőn. A kisház nem bírja sokáig: miután romokba dőlt, a törmelék között egy csőre lelhetünk. Ezzel vegyük kezelésbe az utunkat álló tartály szelepjét, ami ugyan nem jár különösebb eredménnyel, viszont hősünk ezután hajlandó rácélozni a tartály érzékeny pontjára. A kirobbantott lyukon pillantsunk le... Lehet, hogy ez utóbbi nem is volt olyan jó ötlet?

A Glas által csapott kisebb ramazuri egy pillanatra elvonja a Hanát sakkban tartó katona figyelmét, s így hősnőnk visszaszerzi a kését. Innen már a mi dolgunk, hogy kilyukasszuk az ellenfél bőrét. A katonától egy géppisztolyt vehetünk el, ám sajnos ezzel párhuzamosan az idáig begyűjtött fegyvereink egyszerűen eltűntek. Hana nem messzire jut a frissen visszanyert szabadságával: a visszaúton megismerkedik Mr. Lammel, aki köszöni szépen, de nem kér a hívatlan segítségből, majd hősnőnkre uszítja a kommandósokat.

Ismét Glason a sor. A zuhanása után a légkondi elég veszélyes csöveihez érkezett, melyek időről időre felizzanak. Először szemközt egyenest jussunk el a csaphoz: azzal átállíthatjuk a felizzás sorrendjét úgy, hogy tovább tudjunk haladni. A tetőre kiérve a repülőgép ismét géppuskatűzzel fogad minket. Igen meglepő módon szabadulhatunk meg tőle: ha a ház oldalán lobogó zászlókat a megfelelő pillanatban lelőjük, azok belesodródnak a gép hajtóművébe... Végül oda érkezünk meg, ahol a bombát hatástalanítottuk. A folyosón ólálkodó kommandósoktól Glas is hozzájuthat egy géppisztolyhoz. Erre szüksége is lesz, mert az elektromos szekrény termében egy kisebb hadsereget kell szitává lőnie. A sok tűzharc után oda kell eljutnunk, ahol legutóbb láttuk Hanát, vagyis a létrához.

Mint kiderül a diszk kódolva van, ezért már nem is kell az öreg Lamnek. Visszaadja Hanának, s fizetségül csupán hősnőnk életét kéri. Az "üzlet" nyélbeütését végül Glas hiúsítja meg – Lam persze elmenekül. A ház mellett egy újabb repülőgép tűnik fel – hőseink kutyaszorítóba kerülnek. Mialatt Glas a kommandósokat veri vissza, nekünk a repülő géppuskását kell leszednünk Hanával. A sorozatok között guggolva guruljunk ki a fedezékből: úgy lehet jól célozni, no meg felvenni a szükséges tárakat. Miután Hana felkente a pilóta agyát repülő üvegére, igyekeznünk kell Glassal a párkányon, s átszökkennünk a gépre...

Amennyiben hőseink sikeresen elmenekültek, megismerkedhetünk a harmadik főszereplővel Deke-kel. Egy limuzinban beszélik meg a nem túl rózsás helyzetet, s közben dekódolják a diszket, amin Jin egy Shan Xi nevű városról és ott egy bizonyos Madam Chen-ről tesz említést. Úgy tűnik Hana régről ismeri ezt a bizonyos madámot...

A HALÁSZFALU (2. LEMEZ)

Igen kellemes képsorral indít a második CD: a trió békésen hajózgat egy folyami bárkán a megadott cím felé, közben Hana zuhanyozik, majd egy törülközőt csavar magára. Hősnőnknek azonban még felöltözni sincs ideje, amikor egyszer csak egy feldúlt halászfalura figyelnek fel, annak mólóján pedig Wee Mingre. Azonnal kikötnek. Glas és Deke a lány után ered, ám Hana lemarad: machetékkel hadonászó zöld zombik állják el az útját. Szerencsére azonban a fegyverei nála vannak – találgatásokba most nem bocsátkoznék, hogy hol tarthatja őket. Miután kiirtottuk néhány zombit, utána Deke-kel ritkíthatjuk egy kicsit a mutáns helybélieket, végül Glas is kiveszi a munkából a részét. A zombik alulról gyújtogatják a mólót, úgyhogy jól kell időzítenünk, nehogy a lángok martalékává váljon. Az események sodrásában hőseink végül szanaszét szóródnak a faluban, miközben a zombik mindent ellepnek és felgyújtanak – beleértve a hajót is. Ismét Hanával egy égő kunyhóban találunk egy kulcsot, amivel kinyithatjuk a másik út végén lévő bungalót. Ott aztán találkozunk egy öregasszonnyal, aki elmondja, hogy Wee Ming fertőzte meg a falubelieket. Valószínűleg ez azzal van összefüggésben, hogy a lány összevérezte magát, miközben egy sérült fiún próbált segíteni – ugyanis ez után indult be az őrület. Azt is megtudhatjuk, hogy a közelben állomásozik egy katonai vonat, ám segítséget nem nyújtanak. Sőt a zombikat látva a katonák pánikba estek, s ezért most mindenkire lőnek.

A vasútállomáson egy ideig szépen haladhatunk előre, ám egyszer csak Hana csapdába esik, s egy puskacső szegeződik rá. Mivel mentheti egy védtelen nő az életét? Kénytelenek vagyunk bedobni – pontosabban ledobni – a törülközőt. Szegény bakának guvadnak is a szemei, de szerencsétlenségére nem csak a látványtól, hanem mert két izmos kéz hirtelen 180 fokban forgatja el a fejét. Deke volt az "ünneprontó", aki ezután az egyik kunyhóban talált papírfiguráról érdeklődik hősnőnknél. Mint megtudhatjuk, a helybéliek holmi voodoohókuszpókuszként szoktak elégetni dolgokat, melyek a babona szerint utána a pokolban várakozó lelkekhez transzportálódnak.

A beszélgetést követően Hana elmegy átkutatni a mozdonyt (s mellesleg sajnos felöltözik), mi pedig Deke-kel átkutathatjuk a raktárt. Végre begyűjthetünk egy puskát, amivel használni is tudjuk a sok elejtett lőszert. A vonat őrei nem jelentenek problémát, ám amikor átvizsgáljuk az egyik vagont, váratlanul ránk zárják az ajtót. Egy újabb főellenség következik, aki azért különösképp kellemetlen, mert pont a tűzvonalba esik egy lőszeres láda. Csakis pontos lövéseket lehet leadni. Ha legyőztük, szerencsére utolsó erejéből pont a zárat lövi szét, s miénk a fegyvere. Eközben a vagon előtt újabb katonák verődnek össze, akiktől egy kulcskártyát szerezhetünk a villamos hálózathoz. Az elektromos szekrényt rögtön a vagonnal szemben találjuk. Először alul kapcsoljuk ki az áramot – utána már rakosgathatjuk a két biztosítékot. Rakjuk az egyiket a második oszlop tetejére, a másikat pedig alá, a hármasszámú zárhoz, és adjuk vissza abba az oszlopba az áramot. Ezzel kioldottuk a létra zárját. Most ismét áramtalanítsunk, majd pakoljuk át az egyiket az első oszlop tetejére, a másikat pedig a létra címszóhoz (ladder). Miután alul átfordítottuk a kapcsolót, már mászhatunk is fel. A daruállványzaton vigyázzunk, elég egy rossz lépés... Egyre meglepőbb figurákkal találkozunk: néhány fehérre mázolt pofát kell kivégeznünk, akik sarlókkal hadakoznak. Amint hangoztatják: Wee Ming közéjük tartozik. Az utolsó közülük meglepő módon egy igen gyors spontán égést produkál – ha eddig nem gyanítottunk természetfeletti erőket, hát most már nem lehet kétségünk.

Közben Glas még mindig a faluban ténfereg, s egyszer csak rátalál Wee Mingre – vagy inkább a lány talál őrá? Wee Ming nem nagyon akar hazatérni, inkább Madam Chenhez akar eljutni. Szabadkozik, hogy nem tudta, hogy a vér a katalizátor, ami felszabadítja démoni erejét. Majd amint mindezt közölte, úgy el is tűnik. Hosszas, hiábavalónak tűnő zombiirtás után végül ismét Hana bőrébe bújhatunk, s végre vele is felvehetünk egy puskát. Immár a faluban is feltűntek a fehérpofájúak, s a lángoló házban egy újabb kulcsot vehetünk el tőlük. A kulccsal elmehetünk a sínek menti házakhoz, s benyithatunk az utolsó két zárt ajtón. Az egyik mögött nem csak zombik várnak ránk, hanem a vonat kulcsa is. A mozdonyban egy üzenetre lelünk a vonaton szállított fegyvereket illetően, de ami abból a füzetből fontosabb, az a lap sorszáma. Azt kell beírnunk a mozdonyt indító szerkezetbe, csak épp visszafelé!

Az indulásra megérkezik Deke is, de újabb katonák is érkeznek. A vonat tetején egyensúlyozva Deke-kel kel velük szembeszállnunk. Aztán egyszer csak megjelenik Glas, aki a vonat mellett rohanva valami leszakadt hídról kiáltozik_ Fel kell hóznunk a nyúlcipőt, különben Deke is a vonattal pusztul. Utóbbi igencsak sajnálja az odaveszett fegyvereket, de Glas szerint talán még megmenthető valami. Leugrik, de nem találunk mást, csak néhány túlélőt, akik azonban a velünk való találkozást már nem élhetik túl. De legalább átjutottunk a folyó túloldalára. A parttól nem messze egy teherautót csenhetünk el a katonáktól – a kulcsot mindjárt mellőle beszerezhetjük. A teherautó fülkéjében Glas meglepetésére ott ül Wee Ming. Az pedig még meglepőbb hogy végre hajlandó kötélnek állni. Megígéri, hogy ha találkozik Madam Chennel, utána a csapatunkkal fog tartani.

A BORDÉLY (3. LEMEZ)

Megérkezünk Shan Xiba, ahol hőseink úgy döntenek, Glas kíséri be Wee Minget a madámhoz. Bizony a sikert nem sokáig érezhetjük magunkénak, mert Madam Chennél meglepetésünkre Mr. Lam-et találjuk, aki nyomban egy eldugott zugba záratja Glast. Még szerencse, hogy a spejzteli van használható dolgokkal. Vegyük fel az étolajat, majd törjük szét a cserepet. Erre felfigyel az őr, akinek az olajjal csinálhatunk egy kis talpalávalót – csak arra vigyázzunk, nehogy pont egy csatornanyílás felett öntsük ki. A fal mellé húzódva várjuk ki, amíg belesétál. Máris van egy pisztolyunk, s hozzá lőszer. A bálterembe kiérve azonban azt látjuk, hogy elkéstünk: Wee Minget már kísérik el, a jónép pedig hangosan ünnepel. Ez persze a két másik hős figyelmét se kerüli el, úgyhogy Deke a tetőn át próbál bejutni az épületbe, kideríteni, mi van Glasszel. Igen ám, csakhogy a tetőn üvegtáblákon kéne átsétálnia, amelyek enyhén szólva viseltesek. Csupán a pásztázó fényeknél lehet észrevenni, melyik ép, rá-

adásul ahány irányból jönnek a fények, annyifélét mutatnak... A túloldalon aztán találunk egy nyitott ablakot.

Közben Glas a konyhánál próbálkozik. Azaz inkább ne hagyjuk, hogy próbálkozzon, mert ő húzza a rövidebbet. Inkább alattomban osonjunk, miközben a szakácsok a paradicsomok dobálásával és a patkányok eltaposásával vannak elfoglalva – majd ürítsük ki a helyiséget a tűzjelző működtetésével. A forró olajjal leöntött őr shotgunját ne felejtsük el felvenni, majd a bálteremen keresztül távozhatunk.

Glas-nek már elege van az egészből. Most, hogy már biztosan nem kapnak lóvét, legszívesebben azonnal menne haza. Hana viszont úgy érzi, nem hagyhatják ezen a mocskos helyen Wee Minget, s visszamegy a mulatóba. Van egy masszív ajtó, ahol egy kidobó szól ki a kukucskálón, aki civileket nem hajlandó beengedni. Viszont ha a save pointnál lévő paraván mögött felöltjük a dolgozó lányok munkaruháját, egyből beenged minket – Hana tulajdonképpen "hazatér". A hacukában mellesleg a gengszterek sem ismernek fel minket. (Hacsak elő nem rántjuk a mordályunkat.) Az egyik szobában Deke-kel futunk össze, aki szintén ki akar szállni, de Hana meggyőzi őt, hogy folytassa. Miután rájuk nyitják az ajtót, kénytelenek ismét különválni, de most már Deke-kel megyünk tovább. Nézzük egy kicsit a tévét, és jól jegyezzük meg a táncos mozgását. Utána jó kis mészárlást rendezhetünk a folyosón, majd az egyik lepusztult szobából egy érmét vihetünk el. Utóbbit a bábjáték-masinánál használhatjuk (az emeleti save-pointnál). A bábuval az imént látott táncot kell bemutatnunk, minek eredményeként a gép mögött egy titkos járatot tárunk fel egy újabb folyosóhoz. Ott egy kisebb szobában egy liftkulcsot találunk – magát a liftet pedig a folyosó végén. A lift a kazánházba visz le, ahol nyomban vegyük fel a franciakulcsot, s menjünk még lejjebb. A kulcsot ott használjuk, ahol a kicsapódó gőztől nem tudunk továbbmenni. A szelep zárásával fent beindítjuk a díszkutat, lent pedig hozzáférünk a madám szobájának a kulcsához. A szobát természetesen az emeleten kell keresni: a csicsás piros ajtó visz oda. Az ajtó mögött azonban valami borzalmas vár Deke-re...

Ezalatt Glas megunja a várakozást és elindul megkeresni a társait. Most, hogy az ajtónálló már nincs, szabadon felmehetünk, s a folyosó legvégében posztoló őrtől elvehetjük a hall kulcsát. Az oda vezető ajtó majdnem ugyanott van. A hallból aztán több ajtó is nyílik, de kezdjük talán az elsővel. Egy izgatott "hölgyet" találunk bent, aki nagy rémületében fel is ajánlja a szolgáltatásait – kár, hogy Glasnak sajnos nincs rá ideje. Már épp távozna, amikor valaki az ágy alól tüzet nyit. Amikor időnként előbújik az illető, akkor lehet rálőni – bizonytalanul még véletlenül sem szabad meghúzni a ravaszt! Glas ezután a másik "házigazdával" fut össze, s ő sem jár sokkal szerencsésebben, mint Deke. Mr. Lam sérelmezi, amiért megpróbáltuk a saját lányától, a saját húsától elválasztani, ezért Glast is elválasztja a saját húsától – egy szamurájkarddal...

Miután a férfiak kidőltek, marad Hana. Ahogy megkapjuk az irányítását, az öltözőből nyomban elvihetjük a fehér vázát. A lepusztult szobában most egy gengszter ólálkodik: tőle egy újabb kulcsot vehetünk el a hallhoz. A hallban néhány kolléganőt találunk, de egyik sem Wee Ming. Végül a bekapcsolt kúthoz lyukadunk ki, amiből néhány virágot halászhatunk ki, a folyosón járőröző maffiózóktól pedig egy irodakulcsot szerezhetünk. Az irodába a harmadik ajtó vezet a hallban. Onnan a lifttel eljuthatunk a madám folyosójáig, s a hálószobából elvihetjük a fekete vázát. A madám szobájába a két váza segítségével juthatunk be: értelemszerűen a piedesztálokra kell helyezni őket. A keletkezést és az elmúlást kell szimbolizálniuk, tehát balra kerül a fehér váza, jobbra pedig a fekete, beléjük pedig egyrészt a friss napraforgót, másrészt az elhervadt liliomot kell helyezni.

Belépve láthatjuk, mit művelt Madam Chen szegény Deke-kel, meg azt is, hogy kicsoda valójában ez a madám. Hana attól még nem ijed meg, hogy régi, gyűlölt nevén Mei Yunnak szólítja őt, ám attól annál inkább, ahogy aztán a pokolfajzat megmutatja a valódi arcát... Deke vérével megint aktiválódik Wee Ming démoni ereje, úgyhogy ideje menekülni. Útközben láthatjuk, hogy Wee Ming is hasonlóképpen cselekszik, s a saját teremtményei elől a hűtőkamrába zárja be magát. Ott Glast találja fellógatva, akinek elmeséli a történetét – végre megtudhatjuk miről is van szó. Egy szekta egyességet kötött Yim Lau Wonggal, aki az ő hitük szerint a pokol fejedelme, hogy a jelképesen elégetett papíradományaikkal ne csak a pokolban várakozó lelkek szenvedésein könnyítsenek, hanem a földiek életét is jobbá tudják tenni. Wee Ming apja így tett szert mesés gazdagságra. Yim Lau Wong cserébe viszont őt, Wee Minget kérte. Amikor a 18. életévén túljut, beteljesedik a sorsa... Szerencsétlen Glas azonban ennél a pontnál már nem tűnik túl figyelmes hallgatóságnak.

Nos, most már nincs szükség Hana álruhájára, menjünk átöltözni. Mellékesen a paraván mellett találhatunk egy kulcsot a hűtőkamrához. Glason már nem tudunk segíteni, ezért nézzünk Wee Ming után. A szomszédos kamrában a madámtól kell megvédeni, aki egyenesen a pokolból jött. Az egyszerű zombikat kinyírva papírfigurákhoz juthatunk, amiket el kell égetni a madámot körülvevő tűzön. Így a démon visszaváltozik emberi alakjára, és sebezhetővé válik. Küldjük vissza a pokolba, ami után a keletkező járaton át Hana és Wee Ming is leereszkedik.

A POKOL (4. LEMEZ)

A förtelmes pokolban mindig meg kell nézni, hova lépünk – Wee Minget azonnal el is nyeli a mocsár . Meg kell figyelni, miként emelkednek ki a posványból a szilárd szigetek, s úgy juthatunk az első helyszínről tovább. A pokol mezsgyéjén járva több ijesztő dolog vár ránk. Egy helyen villám csap le közvetlenül mellettünk, máshol meg egy bizarr gyerekszobában egy síró kislány áll a sarokba fordulva. Utóbbitól nem messze (a lépcső után a másik irányba) egy piros kapuba ütközünk. Az első dolgunk: ezt eltűntetni. Miközben a mindenünnen felbukkanó, undorító démonokat gyilkolásszuk, óhatatlanul kifogyunk a lőszerből, az ellenségeink meg csak papírmuníciót testálnak ránk. De amint azt már Wee Ming elbeszéléséből tudjuk, a papír áldozatokból könnyedén valóság lehet: csak el kell égetnünk őket a fáklyáknál. A démonok egyik csoportja után (a kapu közelében) egy papírkapu marad. Ezzel szintén az a teendő, mint a papírmunícióval, ám ezt csakis azon a nagyobb máglyán lehet elégetni, amit a villám gyújtott lángra. Ezzel a módszerrel végül eltűntetjük a kaput, s mögötte – mit ad isten – Madam Chent találjuk. A kudarca miatt a pokol ura leláncolta. Úgy tűnik, ezúttal a segítségünkre lesz. Csak előbb egy szívességet kell tennünk: el kell vinnünk a kislányának a babáját. Amikor küldeményt átadjuk a címzettnek, egy meghökkentő élményben lehet részünk – a pityergő kislány voltaképpen a kis Mei Yun. Itt egy újabb logikai feladvány következik. Hana kislánykori egója annyit mond, hogy tud egy titkot, ami ott van a fejünkben, majd rébuszokban kezd beszélni. Jegyezzük meg a különös mondatot, majd vessünk egy pillantást a falra. Ott számokat láthatunk, alattuk szavakkal. Nézzünk utána, mely szavakat hallottuk a kis Mei Yun szájából, s jegyezzük meg a hozzájuk tartozó számokat. Az így létrejött számsort a szekrényen lévő órán kell bevinni, melynek a számlapja egy emberöltőt jelképez. A számsort a gyerekkor felé mutatva, vagyis az 5-ös felé kell bevinni, mire Hana alteregója átalakul. Az immár ifjú Hana egy újabb rébuszt mond el, ami után az iménti procedúrát kell elismételni, csak most már értelemszerűen eggyel odébb, a 18-asnál kell bevinni a mondatból kinyert kódot... (A gyengébbek kedvéért a teljes megoldás: 5, 1 az ötöshöz; 2, 5, 5 a tizennyolchoz; 1, 5 a harmincöthöz; 4, 4, 3, 2 a nyolcvannyolchoz.) Miután túl vagyunk a halálon is, és valóban előkerült a fejünkből az a bizonyos titok, térjünk vissza Madam Chenhez. Egy ajándékot kapunk tőle: egy faágat – majd a madám átalakul néhány démonná. A faágat gyújtsuk meg a máglyánál, majd az égő ággal lobbantsuk fel a kialudt fáklyákat. Utóbbiból hármat találhatunk: egyet a máglya után, egyet a kis kunyhóknál, s végül egyet a lépcső után. Miután mindhárom lángol, nyílik a kőkapu, melyen eddig a kialudt fáklyák voltak láthatók. Mögötte egy különös, túlvilági alakot találunk, aki egy papírkulcsot és egy fél fűzfaalakot nyom a markunkba, majd közli, hogy a kőfigura másik felét a bátyjánál találjuk. A kulcsot égessük el a máglyán, mire az első kis kunyhóban egy igazi kulcs jelenik meg, s vele ki tudjuk nyitni a "gyerekszobás" út végén a kaput...

Noha már a legrosszabbra lehetett gondolni, a húskampón eközben új erőre kap Glas. Ő is leereszkedik a pokolba, sőt – a mocsaras "tréfát" elkerülendő – annak még egy mélyebb bugyrába. Ott azután Deke-kel fut össze, vagy legalábbis annak szellemével. Ő lesz az útikalauz: őt kell követni. Először egy párkányhoz lyukadunk ki, ahonnan kénytelenek vagyunk visszafordulni. Viszont ott megtaláljuk a holdas kulcsot, ami a másik irányba nyitja a kaput. A következő folyosókon néhány sárkányszobrot szólíthatunk meg: mindegyik elmondja, hogy úgymond minek a sárkánya. Így például a piros a tűz sárkánya, a zöld a Földé, stb. Mindegyiknek a talapzatánál látható egy jel: ezeket alaposan véssük az emlékezetünkbe. Miután megvan a napos kulcs, forduljunk vissza: ugyanis a napos ajtó mögött van a hegyek sárkánya. A víz sárkánya után egy furcsa tükörhöz ereszkedünk le, melyben meghatározott sorban villannak fel a sárkányok jelképei: hegy, menny, víz, víz, Föld, víz, tűz, menny, föld. Hamarost megtapasztalhatjuk, mihez is kell ez a szekvencia: ha a kőlapoknál nem a megfelelő ábrákra lépünk, azonnal leszakadunk. Ha viszont nem tévesztjük el az utat, egy kőkard vár ránk. Ezzel vissza kell mennünk az első elágazáshoz, s ott széttörhetjük a közönséges sárkányszobrot. Mögötte egy barlang tárul fel, benne undorító posvánnyal, amiben persze nem lenne túl jó megmártózni. Pedig hát a horrorisztikus alakot felöltő Deke barátunk pontosan ezt akarja. Morcos amiatt, hogy nem fedeztük őt eléggé, s ezért megpróbálja magával rántani hősünket. Gondosan kell a szigeteken "egyensúlyoznunk", mert Deke csak időnként bukkan fel annyira a felszínre, hogy be tudjuk célozni. Miután Deke-től végleg búcsút vettünk, ismét Hana cselekményszála folytatódik. A kapu mögött a túlvilági alak bátyjával találkozunk, s megkapjuk a fűzfa másik felét, plusz egy kurblit is. Utóbbival menjünk a kúthoz, és tekerjük fel a vödröt. A kútból előkerül az utolsó kőmotívum: a szem. De más is előkerül onnan: Glas mászik fel a mélyből.

Nos ez az a pont, amikor elérkezik az introban látott képsor ideje, s meglepetésünkre Glas az, akinek a kezében megvillan az a bizonyos penge. Ám hiába metszi át a kecses nyakat: Yim Lau Wong menyasszonyára ez úgy tűnik, nincs hatással. Hana az első döbbenete után továbbra is védelmezni kívánja Wee Minget, míg Glas csak a bosszúra gondol, úgyhogy egymásnak esnek. Mivel a csuklyás menet elsodorja Wee Minget, Hana végül a lány után ered, míg Glas magára marad. A csuklyások meg hirtelen átváltoznak démonokká. A túlerővel a félkarú Glas már nem képes elbírni – még ha Mr. Lam fel is ajánl neki egy segítő kezet...

A pokolbéli mezsgyének most már csak egy zárt vége van, ahol nem jártunk: Hanával oda kell sietni. Minthogy megvan már az összes kőmotívum, kioldhatjuk az utolsó zárat. Ez a rejtvény nagyon egyszerű: csak társítanunk kell a motívumokat azokhoz a helyekhez, ahol megtaláltuk őket. Így végül egy olyan terembe jutunk, ami mintha egy óra belseje lenne, csak épp fogaskerekek helyett kínai írásjelek forognak. Ez az utolsó mentési pont, úgyhogy nem árt egyet telefonozni. A kemencébe hajítsuk be a papírbabát, majd keressük meg azt a három világító írásjelet, ami a kemencén társítva lett a megfelelő tárgyunkhoz. Ha a kőlapokhoz érintjük a figurákat, azonnal elporladnak, majd mindhárom eltűntetése után az egész szoba eltűnik. Egyszer csak ott áll előttünk régi ismerősünk, Jin – pontosabban igazi nevén: Yim Lau Wong. A Halottak Királya panaszkodik: a pokol megtelt. Ezért hozta létre Wee Minget, aki hasonlatos az ő pokolbéli tükréhez. Ránézve minden ember a saját lelkének a tükörképét látja, s azzá alakul át, amit lát. S hogy Hana akkor miért nem fertőződött meg? Nos mert Yim Lau Wong vele kísérletezett. Az egyetlen ellenszer a démoni erővel szemben: Yim Lau Wong vére – Hana rögtön "kapcsol", amint az emlékezetébe idézi a tetőn történteket.

Közben megérkezik Lam is, aki Wee Minget és Glast tartja fogva – szóval mindenki együtt van. Yim Lau Wong közli: valójában Wee Ming is csak egy égő papírfiguraként kezdte a pokolban. Hana és Glas nézeteltérése itt most már végzetesnek bizonyul. Nekünk kell eldöntenünk, melyiküknek adunk igazat. Megbízunk-e Wee Ming önfeláldozásában, vagy inkább a mindent felperzselni taktika mellett voksolunk. Előbbinél az átváltozott Lammel kell szembeszállnunk, akit a pénze égetésével lehet likvidálni, az utóbbinál pedig Wee Minget kell lepuffantani, amikor hozzáférünk a démonoktól. Azonban bármelyik szereplőt is választjuk, a Happy Endnek lőttek, hiszen az egyikük ugyebár nem éli túl a vitát. De vajon miért nem tudnak ezek a szerencsétlenek megegyezni? Tényleg: miért? A válasz elég prózai: azért, mert nem hard fokozaton volt elindítva a játék. Aki békés középutat szeretne, meg egy kissé már-már "csöpögős" végkifejletet, az erőltesse meg magát...

V.Z.

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

Debug menü:
A főmenüben add be az L1, L1, Kör, Kör, Négyzet, Négyzet kombinációt. Erre megjelenik a Debug menü, ahol pályát választhatsz, de megnézheted az animációkat is.

Külső nézeti kódok:

Sérthetetlenség:
Pauzáld le a játékot, és add be a Háromszög, Háromszög, Kör, Kör L1, L2 kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Minden fegyver:
Pauzáld le a játékot, és add be a Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, L1, L1 kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Végtelen töltények és gránátok:
Pauzáld le a játékot, és add be a L1, L1, R1, R1, Kör, Kör kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Belső nézet:
Pauzáld le a játékot, és add be a Kör, Háromszög, Háromszög, Négyzet kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Dampen kamera:
Pauzáld le a játékot, és add be a Háromszög, Háromszög, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Négyzet kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Lézeres célzó fény kikapcsolása:
Pauzáld le a játékot, és add be a L1, L1, Háromszög, Háromszög, L1, L1, L1 kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Lassú rakéták:
Pauzáld le a játékot, és add be a L1, R1, R1, L1, Háromszög, Négyzet kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Nagy fejek:
Pauzáld le a játékot, és add be a R1, R1, L1, L1, Háromszög, Háromszög kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Csontváz mód:
Pauzáld le a játékot, és add be a Kör, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Négyzet, Kör kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Pop Top mód:
Pauzáld le a játékot, és add be a Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, R1, R1 kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Elektronikus mód:
Pauzáld le a játékot, és add be a Négyzet, Négyzet, L1, L1, R1, R1 kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Belső nézetű kódok:

Sérthetetlenség:
Pause the game and press Háromszög, Háromszög, Kör, Kör, L1, L2 kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Minden fegyver:
Pauzáld le a játékot, és add be a Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, L1, L1 Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Végtelen töltény:
Pauzáld le a játékot, és add be a L1, L1, R1, R1, Kör, Kör Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Automatikusan utántölt a fegyver:
Pauzáld le a játékot, és add be a Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Kör, Kör Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Lassított mód:
Pauzáld le a játékot, és add be a Háromszög, L1, Háromszög, L1, Háromszög, L1 Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Lassú rakéták:
Pauzáld le a játékot, és add be a L1, R1, R1, L1, Háromszög, Négyzet Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Autós kódok:

Sérthetetlenség:
Pauzáld le a játékot, és add be a Háromszög, Háromszög, Kör, Kör, L1, L2 Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Végtelen Nitro:
Pauzáld le a játékot, és add be a L1, L1, R1, R1, Kör, Kör Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Végtelen idő:
Pauzáld le a játékot, és add be a L1, R1, Négyzet, Négyzet, R1, L1 Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Esős időjárás:
Pauzáld le a játékot, és add be a Négyzet, Négyzet, L1, L1, Háromszög, Kör kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Eltűnik az autó:
Pauzáld le a játékot, és add be a L1, R1, R1, L1, L1, R1 kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Kígyó autó:
Pauzáld le a játékot, és add be a Kör, Négyzet, R1, R1, Kör, L1, Kör kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

MEDIEVIL 2

Cheat menü:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L2 gombot és add be a Balra, Fel, Négyzet, Háromszög, Jobbra, Kör, Fel, Négyzet kombinációt, hogy megjelenjen a csaló menü. Benne többek között a pályaválasztással és az örök élettel is találkozhatsz.

SYPHON FILTER 2

Pályaléptetés:
Pauzáld le a játékot, állj rá a Map menüpontra és nyomd le a Jobbra + L2 + R2 + Kör + Négyzet + X gombkombinációt. Hatására egy hangot kell hallanod, majd az Options képre lépve válaszd a Cheat alpontot és lépj át a következő pályára.

Super Agent mód:
Pauzáld le a játékot, állj rá a Weaponry menüpontra és nyomd le az L2 + Select + Kör + Négyzet + X gombkombinációt. Hatására egy hangot kell hallanod, majd az Options képre lépve válaszd a Cheat alpontot és aktiváld a Super Agent fokozatot.

Összes videó:
Pauzáld le a játékot, állj rá a Briefing menüpontra és nyomd le a Jobbra + L1 + R2 + Kör + X gombkombinációt.
Hatására egy hangot kell hallanod, majd az Options képre lépve válaszd a Cheat alpontot és nézd meg az 1-es, illetve 2-es CD animációit.

TINY TANK: UP YOUR ARSENAL

Pályaválasztás:
A főmenüben állj rá a New Game feliratra és nyomd le a L1 + L2 + R1 + R2 + Balra + Kör + Select gombokat. Hatására megjelenik egy lista az összes pályáról.

Cheat Menü:
A főmenüben állj rá az Options feliratra és nyomd le az L1 + L2 + R1 + R2 + Balra + Kör + Háromszög + Négyzet gombokat, majd nyomj mellé egy X-et. Máris megjelent a csaló menü.

Alacsony gravitáció:
A Cheat menüben kódként írd be: FEATHER

VIGILANTE 8: 2ND OFFENSE (BEKÜLDTE KISS DÁNIEL, E-MAIL)

Kódok beírása: a Game Statusban nyomj L1+R1-et.

Nagy kerekek:
GO_MONSTER

A gép választ ellenfelet és pályát ARCADE módban:
QUICK_PLAY

Max sebesség az összes autónak:
MORE_SPEED

Lebegő kerekek:
JACK_IT_UP

Egyedül ARCADE módban:
HOME_ALONE

Alacsony gravitáció:
NO_GRAVITY

Nincs szünet fegyverváltás közben:
RAPID_FIRE

Kerékátváltó ikonok kikapcsolása:
DRIVE_ONLY

Ugyanolyan autó kiválasztása (ARCADE, 2 PLAYER):
MIXED_CARS

Lassú mozgás:
GO_SLOW_MO

Erősebb hőkövetős rakéta:
BLAST_FIRE

Az összes videó lejátszása:
LONG_MOVIE

Magasan repülés:
HI_CEILING

Minden autó:
LLA_KCOLNU

Max pont mindenkinek:
LLA_DORTOH

Sérthetetlenség:
ELBICNIVNI

Ellenség vonzása:
UNDER_FIRE

Jobb sérülés:
GO_RAMMING

Vigilante 8 pályák megnyitása:
Pauzálj játék közben, vedd ki a lemezt és tedd be a Vigilante 8-at. Ki fog írni egy üzenetet (V8 Levels Enabled). Tedd vissza a V8 2nd Offense-t és lépj ki a játékból. Ezután választható lesz 18 pálya. Menteni nem lehet ezt a kódot!

PHANTOM MENACE (PAL VERZIÓHOZ)

Debug menü (Pályaválasztás, Sérthetetlenség, stb.):
A csalóménüt a főmenüben tudod aktivizálni. Állj rá az Options feliratra, majd nyomd be egymás után a Háromszög, Kör, Bal, L1, R2, Négyzet, Kör, Bal gombokat. Ekkor egy hangot kell hallanod. Ezután az L1+Select+Háromszög együttes lenyomásával tudod bekapcsolni a menüt.

URBAN CHAOS

Pályaválasztás:
A főmenüben álljunk rá a New Game feliratra és nyomjuk le egyszerre

az L1+R1+Start+Select gombokat. Ekkor egy hangot kell hallanunk, és a játék kiírja, hogy választhatóvá vált mindegyik pálya.

Összes fegyver végtelen energiával:
Játék közben tartsuk lenyomva a Négyzet+Háromszög+Kör+X gombokat és nyomjunk egy Jobbra irányt. A legkönnyebb akkor megcsinálni ezt a kódot, ha kikapcsoljuk az analóg részt a kontrolleren.

NASCAR RUMBLE

Minden kocsi és pálya:
A Game Options részben található a Load and Save opciónál állítsd át az ablakot Password-re és add be a C9P5AU8NAA kódot.

STREET SK8ER 2

Ruhák megváltoztatása
A szereplő kiválasztásakor tartsd lenyomva az L1, L2, R1, vagy R2 gombokat

A játékos tulajdonságainak felturbózása
L1 - Négyzet - Bal - Bal - R2 - Bal - R1 - Bal

Minden deszka
Kör - Kör - Négyzet - Kör - Négyzet - Négyzet - Kör - R1

Minden szereplő
Bal - Bal - Kör - Kör - L2 - Négyzet - Jobb - R2

Minden pálya
Bal - Jobb - Bal - Jobb - Kör - Kör - R1 - Négyzet

Minden film megnézhető
R2 - R2 - L1 - L2 - L1 - R1 - R1 - R1

ROLLCAGE STAGE 2

A kódokat password-nek kell beírni.

Szellem autók
WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS

Megsemmisítő mód
IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?

Mega sebesség
LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN

Tükör mód
I.AM.THE.MIRROR.MAN,.OOOOOOOOOO!

Üldöző mód
PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS

Gumifoci mód
IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT

Túlélő mód
HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON

Minden Combat pálya
YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO

Minden pálya
NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147

Minden kocsi
WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!

Minden titkos
I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!

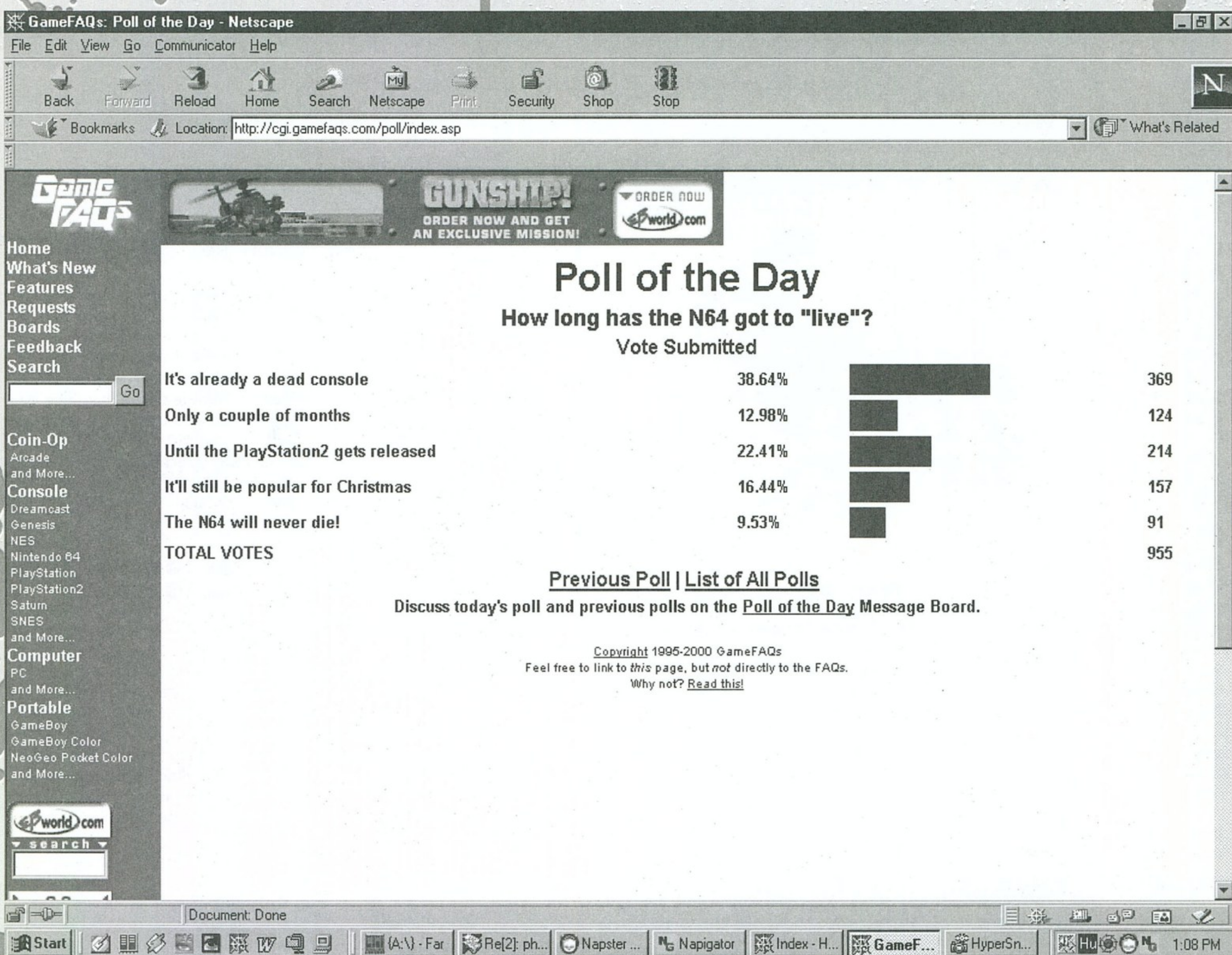
Öngyilkos mód
MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!

N64-ES SZAVAZÁS

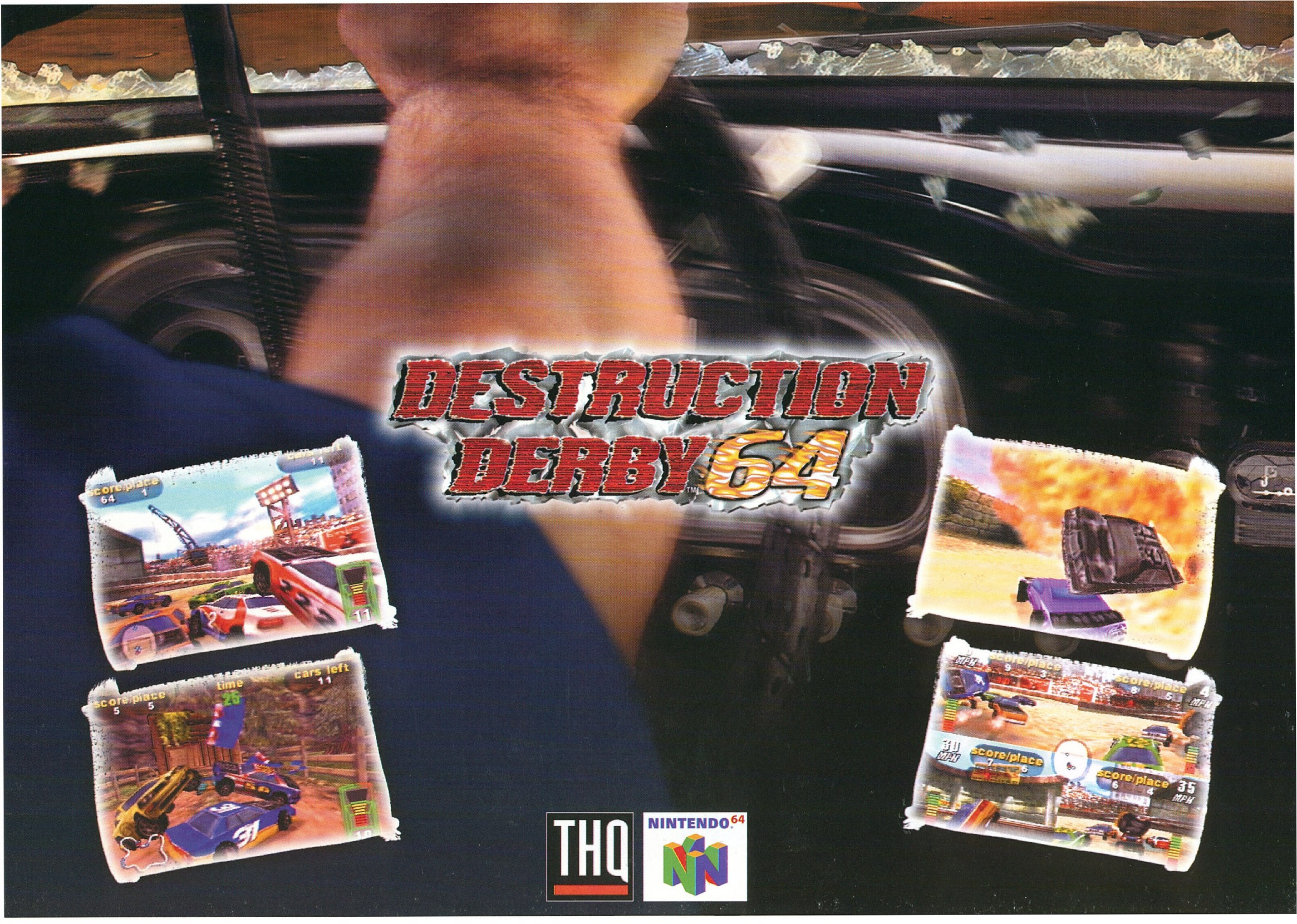
Április 20.-án éppen a kódokat böngésztem, amikor érdekes szavazási eredményre bukkantam kedvenc "kódos" oldalamon, a http://www.gamefaqs.com-on. Csak azért foglalkozom a témával, hogy lássátok, a N64-el kapcsolatos véleményemmel nem vagyok egyedül. A kép, amit itt láthattok magáért beszél,13:15-kor készült, azaz kevesebb mint "félidőben" – hiszen a legtöbb Netes böngésző délután kapcsolódik be.

A szavazásban tehát azt a kérdést tették fel, hogy "Meddig élhet még a N64?". Összesen 946-an szavaztak, ebből 38.48% az "Ez egy halott konzol" lehetőséget választotta. 22.3% szerint addig lesz még 64, amíg a PS2 meg nem jelenik a boltokban. Mindössze 9.51% állítja, hogy a N64 sohasem fog meghalni. A másik két lehetőség ("Még néhány hónapig" illetve "Karácsonykor még menni fog") a középmezőnyben foglal helyet.

Hát ennyit a N64-ről...




syphon filter 2
576 KONZOL
989 STUDIOS


DESTRUCTION DERBY 64™
THQ
NINTENDO 64

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2

NÁLUNK PERSZE NEM LESZ OLIMPIA!

Már csak alig kell párat aludnunk, és hamarosan fellobban az olimpiai láng Sydneyben, aminek az első PlayStatinös előhírnöke már meg is érkezett. Az International Track & Field 2-ben a következő tizenkét sportág van feldolgozva: 100m-es futás, távolugrás, rúdugrás, kalapácsvetés, gerelyhajítás, súlyemelés, műugrás, 50m-es gyorsúszás, lóugrás, 1km-es kerékpárverseny, kerékpáros sprintelés, kajakozás. Akik ismerik a játék első részét, azok ennyiből már láthatják, hogy hat új versenyszámmal bővült a választék – igaz öt másikat viszont elhagytak. Engedtessék meg nekem, hogy a játékkal kapcsolatos érzelmeimet most egy rövid élménybeszámolóval érzékeltessem.

Nos, amint végignéztem a fenti repertoáron, az új dolgok közül mindjárt nagy gusztusom támadt egyet kerekezni. Miután betöltődött a pálya, szomorúan tapasztaltam, hogy az irányítás maradt a régi, magyarul irtózatos tempójú, csukló és ujjfárasztó nyomkodással fejthetünk ki erőt. Nosza több se kellett nekem, azonnal elővettem az automata tűzgombos irányítómat. Ám tessék megfogódzkodni: még ez sem volt elég – csupán háromnegyedig ment fel az energiacsík. De mily szerencse: a váltogatott gombnyomkodáshoz két erő-gombot rendszeresítettek az alkotók. Lenyomtam hát a másikat is. Hohó: ez aztán a tempó! Egyből kiakadt a mérőcsík.

Miután így sikeresen vettem az első akadályt, hirtelen olyan erősnek éreztem magam, hogy nyomban feliratkoztam a kalapácsvetők közé. A kalapácsot meglendítve itt is azonnal rányomtam az automata tüzet, majd iszonyatos erővel dobtam. Az emberem üvöltött az erőlködéstől, majd a kalapács szélsebesen szállt tova – s nagyot csattant a közeli dróthálón. Ennél a számnál úgy tűnt, már nem elég csak izomból nekiveselkedni. Merthogy az időzítés is fontos, plusz a dobás ívét az "ugrás" gomb nyomva tartásával kell megadni – az utolsó pillanatban ezért ki kellett kapcsolni az automata tüzet. Mindezt belátva újrapróbálkoztam, s mindjárt más volt az eredmény. Már nem a hálóba dobtam, hanem a háló fölött, majdnem agyonütve az egyik versenybírát. Még az időzítésen kellett tehát pontosítanom egy hajszálnyit. Miután viszont ezt megtettem, rá kellett döbbennem, hogy Kiss Balázs sem tud nálam jobban kalapácsot vetni – dobtam mindjárt egy világrekordot.

Utána a gerelyhajításban is jeleskedtem hasonló szisztéma szerint, s a pályaszéli sódarágynál nem is adtam alább a távot. Majd Szergej Bubka babérjaira törtem. Ez megint csak macerásabb volt, ugyanis a rúdugrásnál egy ún. időzítő mérőcsík is bejátszik. Más hasonló játékoktól eltérően nem azt kell megadnunk, hogy mikor tesszük le a rudat, hanem hogy mikor rugaszkodunk el a rúdtól, és mikor engedjük el. Az időzítő tehát azt mutatja, mikor vagyunk a "csúcsponton" – elnézést, ha netán szakszerűtlen kifejezést használtam volna.

Nos, a többi számnál is könnyen remekeltem, hiszen az irányítás – kettő kivételével – mindenütt a gombnyomkodós metóduson alapul. Igaz, a műugrás és a súlyemelés bonyolultabb egy kicsit. A műugrásnál egyrészt az elugrást kell időzíteni, másrészt a szaltózgatás után a vízbe csapódásnál nem árt ugyebár merőlegesen (és fejjel lefelé) érkezni, vagyis tudni kell időben kiegyenesedni. A súlyemelésnél pedig még nagyobb szerepe van a gyors reflexeknek. Miután a súlynak nekifeszülve maximumra pumpáljuk az erőnket, egyetlen pillanatra kell összpontosítanunk: arra, amikor az erőcsíkunk hirtelen zuhanni kezd. Minél hamarabb állítjuk meg, annál nagyobb erőt fejtünk ki. Utána a súly kilökésénél ismét időzítenünk kell, a kitartásnál pedig megint csak erőlködni.

Nem tudom, ki hogy van vele, de én nem nagyon kultiválom az ínhüvelygyulladást előidéző, gombnyomkodós játékmenetet. Tudom, hogy az atlétikát elég nehéz "megjátékosítani", de szerintem van más megoldás. Mert például a kajakozást itt is remekül megoldották. Egy folyamatosan futó sárga csík jelzi az aktuális tempót, s miután az belement egy kék sávba, akkor kell húzni a lapáton – természetesen a bal és a jobb oldalt felváltva. Minél jobban felvesszük a tempót, a kék sáv úgy csökken, magyarul a csúcssebességnél már halálpontosan a kijelző legvégére kell rányomnunk. Ez egyébként az irányításnál említett kivételek közül az egyik.

A másik kivétel, a lóugrás mondjuk már nem annyira klassz. Nem elég, hogy a dobbantás és az elrugaszkodás pillanatában halálpontosan kell lenyomnunk az ugrás gombot, a kiválasztott gyakorlatnak megfelelően különböző hosszúságú gombkombinációkat kell beütnünk egy nagyon rövid időintervallumban – a lótól való elrugaszkodás és a leérkezés között. Én speciel maximum 5-6-os kombóig jutottam el...

Bizony a lóugrás egy csöppet felidegesített. Főleg amikor Arcade módban játszottam, ahol ugyebár az előrejutás a cél. A kvalifikációhoz ugyanis az nem elég, ha győzünk egy versenyszámban: mindenhol van egy szint, amit muszáj teljesíteni!

De a befejezéstől is felment a vérnyomásom. Nemhogy tűzijátékkal, de még egy nyamvadt olajággal sem jutalmazzák a győzelmeinket. Először megnyertem a játékot normál fokozaton, mire kiírta a gép, hogy próbálkozzak a legnehezebben. Hát nem voltam rest és valóban próbálkoztam. És mi lett végül a jutalmam? "All Clear", azaz minden "kivégezve": ennyi.

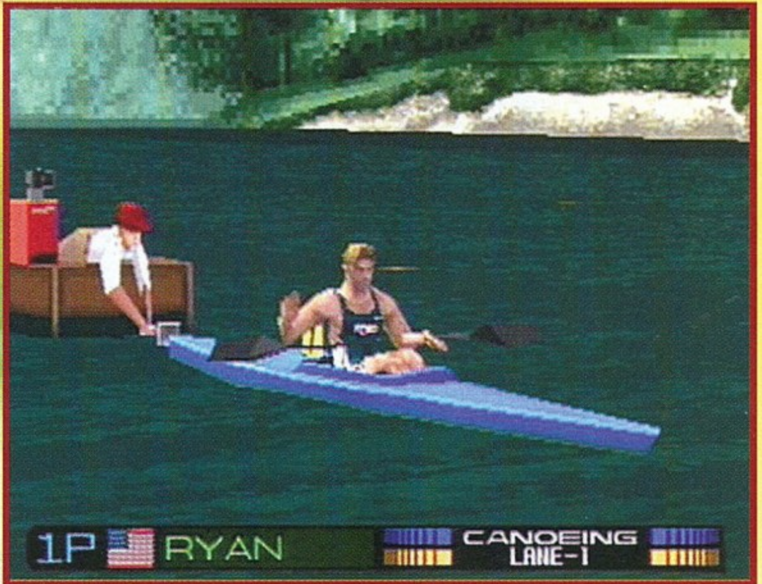
Ez az igénytelenség pedig azért elszomorító, mert amúgy egy jó kis sportjátékról van szó. Főleg négyen játszva nagyon sok élvezetes percet nyújt. A sportolók remekül vannak animálva, beleértve még azt is, ahogy mondjuk a kudarcot vallott súlyemelő legyintve elódalog. Az esztétikumot tekintve csak a lóugrásnál lóg ki a lóláb: tökmindegy mit csinálunk, az nem látszik meg a gyakorlat szépségén. Az első részhez képest fejlődés a replay mód. Nem csak a rekordjaink, de azoknak a visszajátszása is eltárolódik a memóriakártyánkon.

Hogy végül csak egy bronzérmesnek hoztam ki a játékot az értékelőben, annak legfőképp tehát az irányítás az oka. Természetesen az általam használt módszer, vagyis az automata tűz alkalmazása tönkrevágja a játékélményt, szóval nem javaslom. Úgy is fogalmazhatunk: azok válasszák a virtuális atletizálást, akik rá kívánnak gyúrni a hüvelykujjukra.

V.Z.









INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2

KONAMI

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

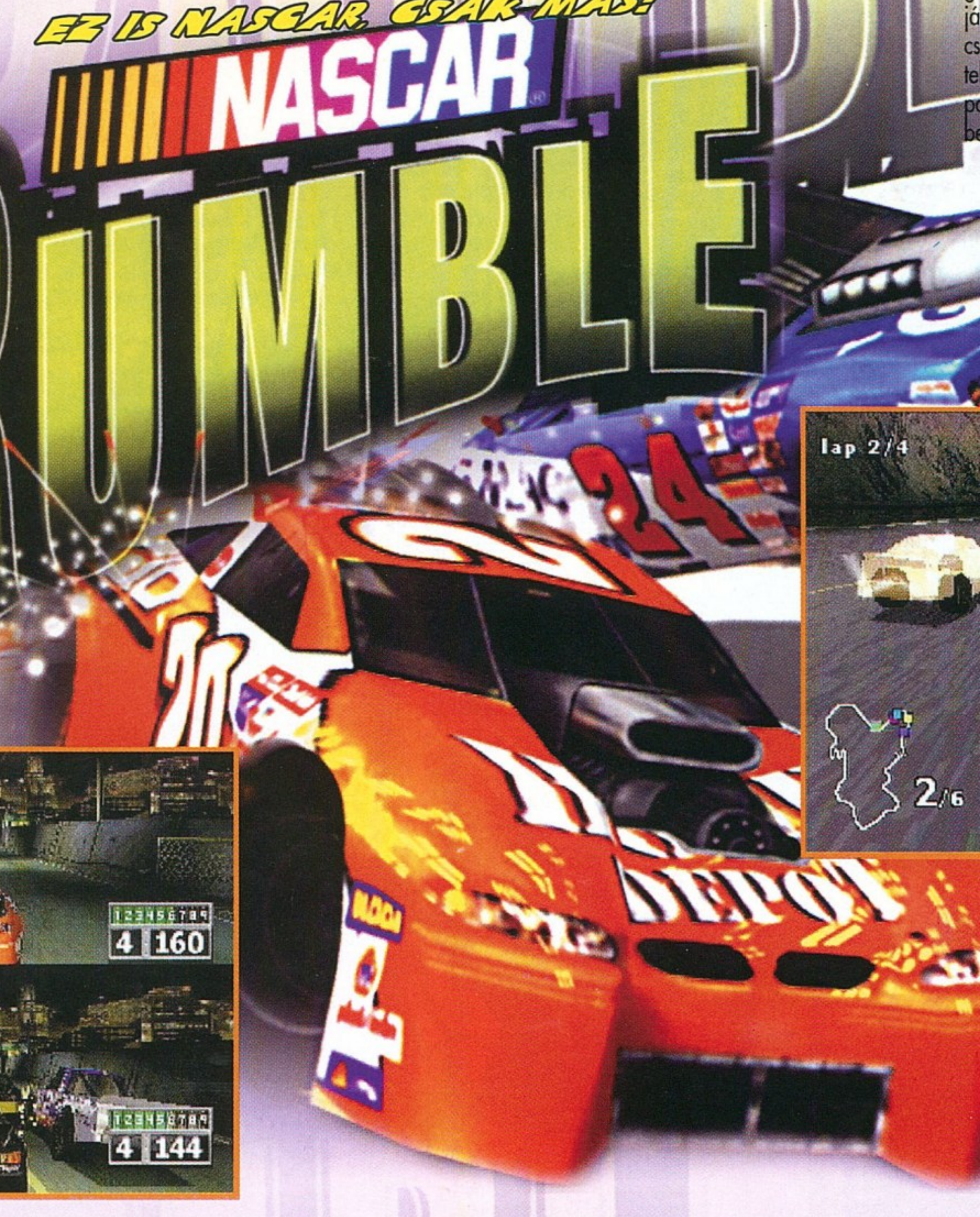
1-4 JÁTÉKOS
4 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NÉGYEN IS LEHET VERSENGENI, SZÉPEK AZ ANIMÁCIÓK

× NEM TESZ JÓT A GOMBOKNAK A JÁTÉK, AZ EXTRÁS JOYPAD VISZONT A JÁTÉKNAK NEM TESZ JÓT

83%

EZ IS NASCAR, CSAK MÁS!
NASCAR RUMBLE



Na igen! Vannak olyan napok a PS tesztelők életében, amikor igazán a pokolra kívánják az egész játéktömeget és minden technikai megoldást, amit valaha kitaláltak a zseniális professzorok és fejlesztők. Amikor a számítógépembe beírt áprilisi teszteket a winchesterem feje egy határozott mozdulattal átdöfte (a vinyó felületével együtt), bizony majdnem magamhoz nyúltam. Minden munkám és írásom történelemmé vált, nem is beszélve a 2 gigányi egyéb adatról, ami néhai HDD-m volt. Ilyenkor nincs sok kedve az embernek nekiállni ugyanazt újra leírni, de a Csevegőt olvasgatva Orsós Tibi szívet melengető levele után újult erővel kezdtem hozzá másodszor is a NASCAR RUMBLE tesztjének.

Amikor a NASCAR-bajnokság elindul Amerikában, az egész kontinens nézi tág pupillákkal a körbe-körbe száguldozó autókat, ami egy európai szemnek (valljuk meg) igencsak unalmas. Annak idején nekem volt szerencsém a "normál" verziót is tesztelni, de a jó technikai és grafikai kivitelezések mellett nem nagyon találtam okot rá, hogy komoly játékidőt szánjak a folyamatosan balra kanyarodó gépmonstrumokra. Valami hasonló gondolatmenet futhatott végig EA Sports-os figurák fejében, mert fogták és nemes egyszerűséggel "kitették" a Nascarban megismert autókat az utakra Amerika és a világ szebb pontjain. Ezzel sikerült az unalmat kiszorítani és a játék hangulatát is megturbózni, nem is említve a rengeteg érdekességet, melyekkel akkor találkozhatunk, ha kicsit jobban beleássuk magunkat a dolgokba.





A jó intrót követően a főmenüben nem is igazán a választás a lényeg, sokkal inkább az ismerkedés, mivel nehézséget például nem nagyon állíthatunk. Vagy kezdőként versenyzünk (Rookie) vagy csecsemőként (Kid play). Így tetszik, nem tetszik kénytelenek leszünk lépésről lépésre megtanulni az irányítást és a játék menetét.

A versenyek alatt rengeteg dolgot szedhettünk össze a pályán, feltéve, hogy ezt itt engedélyezzük. Ez a POWER UPS pont, ahol semmi (none), néhány (some), több (more) és rengeteg (mayhem) segítséget varázsolhattok a pályára. Erről majd kicsit később mesélek. A szokásos opciókon és a bajnokságválasztáson kívül semmi szokatlan nem vár minket. Az utolsó említésre méltó pont az egyjátékos almenüben a CYBER TEAM. Lehetőségünk van ugyanis összeállni egyik ellenfelünkkel, és így közösen csapást mérni a többi pilótára. Ja, igen! A játék legfontosabb része a többi pilóta "szívatása"! Nem elég nyerni, illetve elég, de akkor a játék tartalmának kétharmadát szinte egyáltalán nem fogjátok érezni, mivel az sokkal inkább a közvetlen küzdelemről szól.

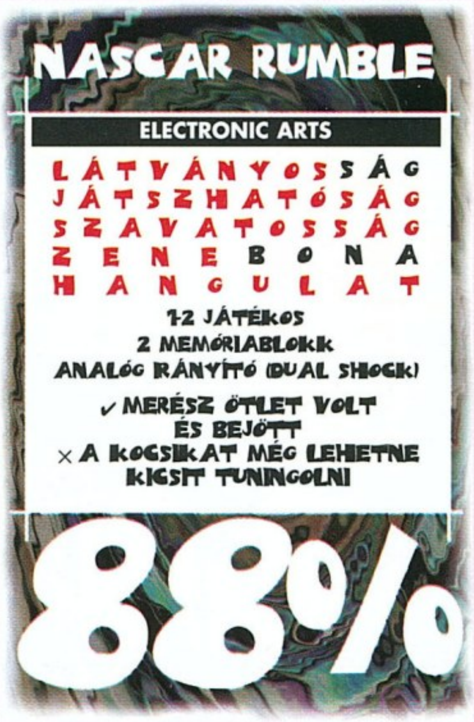
Ha kiválasztottátok a kocsit, rengeteg pálya közül válogathattok, ami autóversenyben szokatlan. Mindig van 3 pálya, oszt annyi! Itt már az elejénél vagy 15 különböző helyen, különböző nehézségű aszfaltcsíkok várnak, ráadásul mindegyik más vezetési stílus kíván. Van, ahol botrányosan szögletes minden, de van olyan pálya is, ahol konténereken kell ugrálnunk, ami egy ilyen 600-700 lóerős Nascar-űrhajónál kifejezetten izgalmas és adrenalin növelő.

A verseny tehát mint már említettem gyakorlatilag abból áll, hogy "polgári" útvonalon kell megmérkőznünk a többi autó technikai és mentális képességeivel. Az összecsapások életre keltése szintén remekül sikerült. A grafikai megoldások szépek, ám a nagy titok mégis a hangulatban van és abban a kommentátorban, aki mindvégig kifogyhatatlanul vér-amerikai hamburger-poénokkal fáraszt minket. A versenyek alatt az úton összeszedhetünk power upokat, melyekről már a menüknél írtam. Ezek mindenféle segítséget nyújtanak (sérthetetlenség, nitro, eldobható ajándékok ellenfeleinknek...stb), de negatív hatásúak is vannak bőven, melyek némileg megolajozzák kerekein futófelületét, vagy nemes egyszerűséggel kiiktatják a kormányművet. Van Joker is, amiről nem tudjuk, hogy mit tesz, csak ha felhasználjuk (R2), ám nem szeretnék senkiben hamis reményeket kelteni, az esetek 75%-ban a "titkos" dolog, saját kocsinkat fogja meggyötörni, ami határozottan idegesítő.



A játék legfontosabb három nehezítése mégis a jég, a vihar és a hurrikán. Eme természeti csapások minden pályán többször is végigsöpörnek, és ha nem megfelelően vezetünk, bizony minket is kezelésbe vesznek. A jégtől megfagyunk és a jármú irányíthatósága nullára redukálódik. A vihar irányíthatatlanná teszi a kocsit, mivel nem látunk semmit és csúszkálunk, mint korong a jégen. A hurrikánt már szerintem magatoktól is kitaláljátok. Igen! Felkap és elrepít, általában a lehető legrosszabb pillanatokban. Ezeket a csapásokat a gép adja, de ellenfeleink is megörvendeztethetnek vele. Amikor egy ilyen fajta "áldás" közeledik felénk, elkezd a kép közepén villogni egy figyelmeztetés: "STORM ALERT!" vagy "FREEZE ALERT"...stb. Ilyenkor két választásotok maradt. Vagy lelassítotok, és lassan gurulva átengeditek a dolgokat a fejetek fölött (mert a lassú járműveket nem támadja meg egyik természeti csapás sem), vagy reménykedtek vezetői zsenitekben és vállaljátok a kockázatot, hogy alaposan elrepültök majd. A hurrikánnál néha ez bejön, mivel irányba fordít, ám ha megfagytok és nem egy hosszú egyenesben vagytok épp, nem nagyon lesz semmi, ami megállíthat. Még csak most kezdtem el írni a cikket és már közeledik a vége! Ha összegezni szeretném a NASCAR RUMBLE tulajdonságait, csak pozitív mellékneveket tudnék nektek felsorolni. Tipikusan az a játék, ami semmi másért nem készült, csak azért, hogy péntek este a haverokkal egy házibulin hosszú órákon át nyúzzátok egymást, szanaszét nevetve magatokat a jól sikerült és jó helyre lerakott csapdák hatásán. Semmik köze nincs a "valódi" Nascarhoz, ám talán pontosan ezért számíthat hosszú életre és sok játékórára, mivel egyszerű, ötletes és ami a legfontosabb: nagyon játszható!

Adam



NASCAR RUMBLE

ELECTRONIC ARTS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ MERÉSZ ÖTLET VOLT ÉS BEJÖTT
× A KOCSIKAT MÉG LEHETNE KICSIT TUNINGOLNI

88%

A "Drágán ad az életed" filmtrilógia mindenképpen a legjobb akciófilmek közé tartozik. Nem véletlen tehát, hogy a filmből egy nagyon jó játékot készítettek Die Hard Trilogy címmel jó 3 éve. Mivel a játék egyike volt a legsikeresebbeknek, a készítők úgy gondolták lehúznak még egy bőrt a trilógiáról. Mivel azonban több Die Hard film nem készült, ezért a fejlesztők kitalálták egy új történetet, amit végig kell játszanunk. Mint az előző részben itt is három fajta nézőpontból tevődik össze a játék, tehát van egy Syphon Filter-szerű mászkálós, egy "pisztolyos" célkeresztes, és egy autós rész.



Ezen kívül beépítettek egy történetes módot is a játékba. Lássuk először az Arcade módot.

MÁSZKÁLÓS MÓD

Ez leginkább a Syphon Filter-re vagy a James Bondra hasonlít. Mindig a megadott feladatokat kell teljesíteni, amiket a Objectives pont alatt tanulmányozhatunk át – kulcsokat, kódkártyákat kell megtalálni, adott helyekre kell eljutni, vagy kikell nyírni valakit. Érdemes elpusztítani a kamerákat, mivel amíg meg vannak, addig folyamatosan jönnek ránk az ellenfelek. A grafikája ennek a módnak egész jó, sokszor találkozunk extra effektekkel, és poénos dolgok is szerepelnek – például amikor a villamosszékben ülő emberrel végzünk. A sérülések meglátszanak az ellenfeleken, és ha nem vesznek minket észre, akkor gyanútlanul ásítoznak és nyújtózkodnak. Sajnos az irányítás lehetne jobb is, mivel a célzás nagyon körülményes – a Syphon Filter-ben sokkal jobb volt. Ha azonban megszokjuk a sajátos-



ságokat, nagyon jót lehet ezzel a móddal játszani.

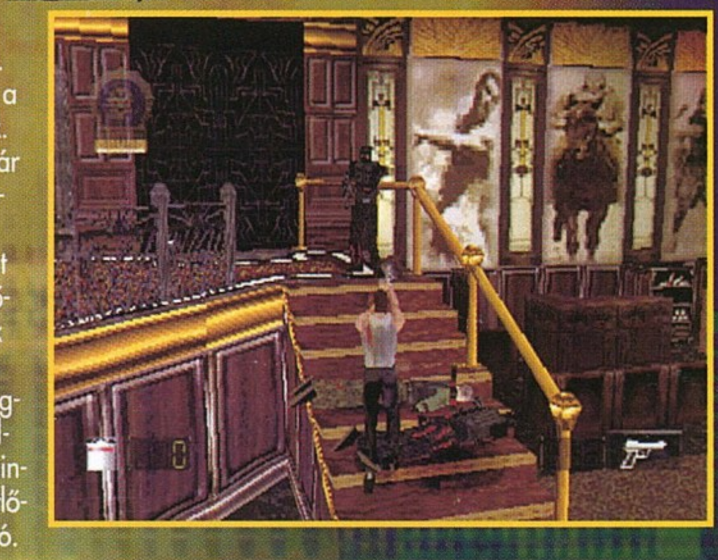
PISZTOLYOS MÓD

A Die Hard Trilogy 2-ben talán ez a legjobb játékmód. Nagyon élvezetes dolog ész nélkül lövöldözni és az előző résznél is ez volt a legjobb. A grafika kifogástalan, nagyon részletes és gyors is. A fekete leves akkor jött, amikor használni akartam a G-Con45-ös fénypisztolyomat. Ezt ugyanis a játék valami érthetetlen oknál fogva nem támogatja, így nem is használhatjuk. Pisztollyal csak akkor játszhatunk, ha van valamilyen régebbi Light Gun-unk. Ez azért nem volt szép a készítők részéről, mert bizonyítható, hogy a legjobb és a legjobban elterjedt fénypisztoly a G-Con45. A történtekre az sem magyarázat, hogy ezen a pisztolyon nincs elég gomb, mert a jóval bonyolultabb irányítású és több gombot igénylő Resident Evil: Gun Survivor is támogatja a Namco fegyverét. Szóval marad a jó öreg célkeresztes Joy-



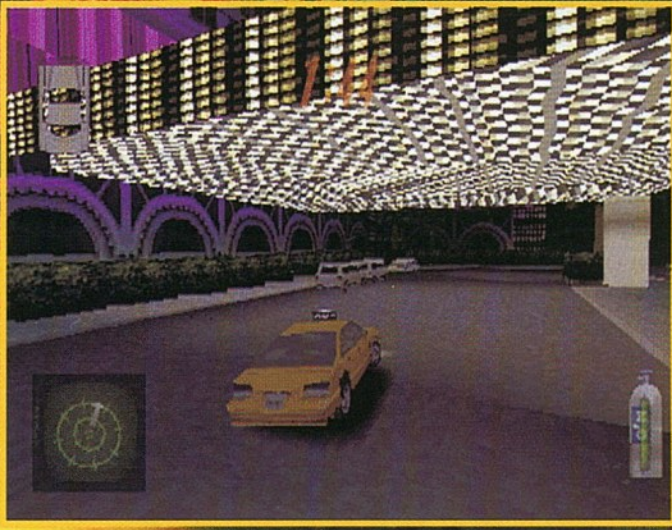
os irányítás azok számára, akiknek G-Con45-jük van. Persze az is igaz ma már sok olyan fénypisztoly van, aminek van G-Con és "hagyományos" módja, ám nekem akkor is piszkálja ez a csőrömet.

E kisebb malőrt leszámítva azonban tényleg élvezetes ez a mód. A feladat megtalálni a kijáratot, ami nagyon egyszerű. Csupán mindig le kell lőni a ránk támadó ellenfeleket. Arra kell vigyázni, hogy a civilek életét meghagyjuk. Az előző részben ugyebár büntetlenül ölhettünk bárkit, ám most vigyáznunk kell, mert ha sok ártatlant gyilkolunk kezdhetjük elölről a pályát. A fegyverek nagyon jók, pisztolytól a rakétavetőig mindent megtalálunk. A pályákon kiélhetjük destruktív hajlamainkat, ugyanis minden szétlőhető vagy szétrombolható.



AUTÓS MÓD

A játék legutolsó módja az autózás, ami szerintem az előző részhez képest kissé gyengére sikeredett. A grafikája nem valami nagy szám és vannak benne röhejes dolgok is – gondolok itt a sakkbábú módjára felboruló tehenekre. A készítők játszhatták volna többet is, mondjuk a Driver-rel, mert szerintem ez még az előző rész színvonalát sem éri el. Az autónk viselkedése szörnyű, csak az Urban Chaos-ban láttam rosszabb mozgású kocsikat. A



küldetéseket szemlátomást a Driverből vették a készítők, ugyanis nagyon hasonlóak voltak ott is. Általában bűnözőket kell elkapni, ennél elég primitív módon addig kell lökdösni ellenfelünket, amíg fel nem robban. Persze idővel lesznek nehezebbek is, például amikor időzített bombát kell szállítanunk. Ha nekimegyünk valaminek azonnal felrobbanunk – mintha a GTA-ban és a Driver-ben is lett volna hasonló. A városi pályákon szintén vannak nevetséges grafikai fogások (pld. ahogy elütjük a villanyoszlopokat). Menet közben extrákat vehetünk fel, úgymint Nitro (gyorsabban száguldhatunk), idő (a feladatokat meghatározott időre kell teljesíteni), energia (ha elfogy kampó). Kár, hogy nem lehet fegyvereket szerelni a kocsira, úgy élvezetesebb lenne, mint ez a lökdösődés.

MOVE MODE

Ez a történetes módnak felel meg. Az elég hosszú intróból kiderül, hogy John McClane-t meghívják egy új börtön megnyitó ünnepségére. Itt azonban egy kis baj történik és a bűnözők elszabadulnak. Persze megint McClane feladata lesz kideríteni, hogy mi áll e mögött az egész mögött, valamint meg kell fékeznünk az elszabadult bűnözőket is. A pályák és a fentebb említett három játékmód felváltva követi egymást. A pályák sikeres teljesítése után elégé hosszú átvezető filmeket nézhetünk meg. Egyébként ugyan azokat a pályákat kell teljesíteni, mint az Arcade módban, csak most egy történetet is kap a játék.

ÉRTÉKELÉS

A Die Hard Trilogy jó játék, aki szereti a tökös akcióprogramokat és kedvelte az előző részt is annak igazi csemege az anyag. A hibákra fentebb már kitértem, úgyhogy nem ismételm el őket. A zenék egész jók, bár egy idő után monotonná válnak. Szerencsére figyeltek az apróságokra is, például a golyónyomok ott maradnak a falakon és elég véres az akció. Nyugodtan mondhatom megéri megszerezni a DHT2-őt már csak azért is, mert egyet fizetünk és három teljesen eltérő játékot kapunk.

Veres Miki

DIE HARD TRILOGY 2

FOX

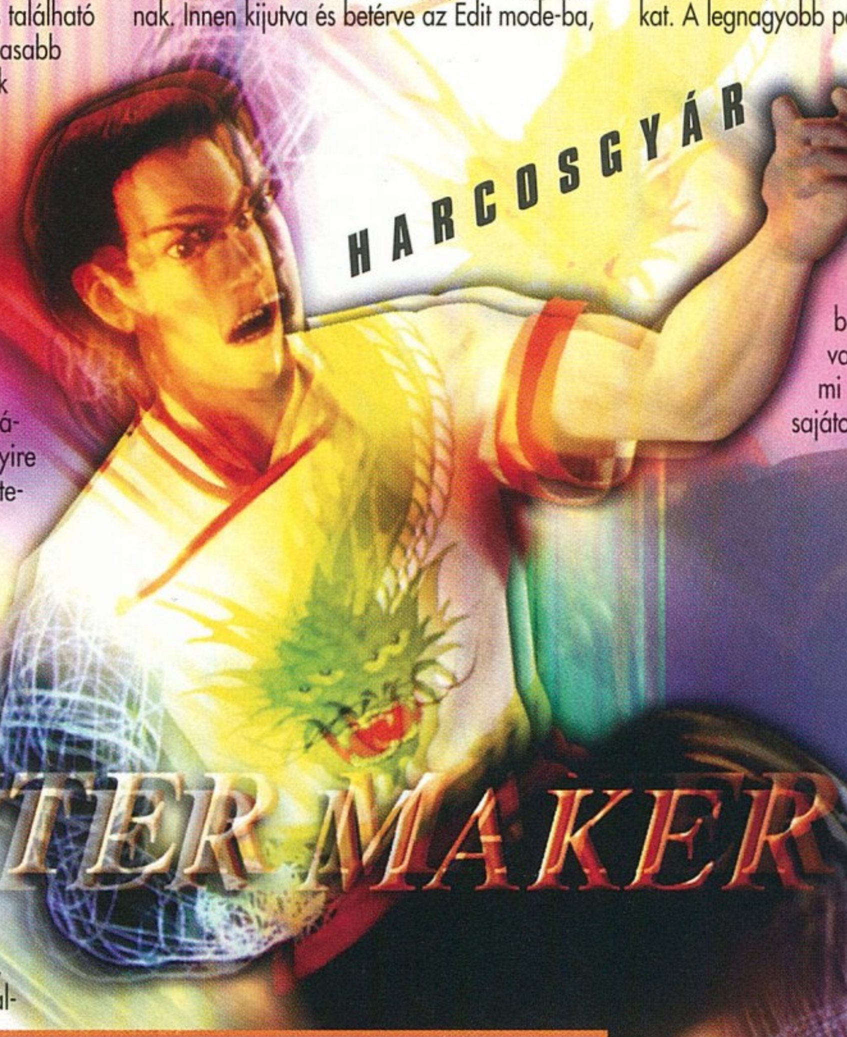
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
EGÉR, FÉNYPISZTOLYOK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ 3IN1, MIND 3 MÓD KELLŐEN ÉLVEZETES
× NINCS G-CON45 TÁMOGATÁS, NEM OLYAN HANGULATOS MINT AZ ELŐZŐ RÉSZ

80%

E z a cím, gondolom valamicskét elárul a játék stílusáról. Igen, ez egy olyan játék, melyben verekednünk kell, küzdeni az életbennmaradásért (melyik játékban nem kell?) és mindezt saját emberünkkel tehetjük meg. A Fighter Maker – ha mondhatom így – legnagyobb újítása, hogy harcosunkat (legyen az, férfi vagy hölgy) magunk tervezhetjük meg a küzdelem előtt. Persze ez nem szükséges, hiszen jó pár előre generált szereplő is található a játékban. De hát mégiscsak izgalmasabb egy saját karakterrel harcolni. A játék egyetlen CD-nyi helyet foglal és sajnos nem igazán bővelkedik körítésben. Azaz nem láthatunk gyönyörű renderelt kezdőfilmet, nem csodálhatunk extra igényességgel elkészített grafikát, nem vihetünk be szuper kivégzéseket és speciális mozgásokat. Egyszóval semmit sem tehetünk, amire egy igazi bunyós kedvű játékos vágyna. Sokáig rágódtam azon, hogy vajon mennyire értékeljem le a játékot, hiszen rettenetesen hiányosnak találtam az anyagot. A játékosok mozgásán, a kidolgozáson, egyszerűen mindenen kellett volna még dolgozniuk a készítőknek, mielőtt piacra dobták. Többször is nekirugaszkodtam a játéknak, újabbnál újabb kar-



FIGHTER MAKER

aktereket generáltam magamnak, kipróbáltam gép ellen és a haverokkal, Vs módban egyaránt. Akkor sem talál-



tam semmi olyat, amire azt mondhatnám, hogy ez igen, tényleg megéri játszani vele és nem utolsó sorban megvenni. De hát ez csak az én személyes véleményem, lehet hogy túl pesszimista módon álltam a játékhoz és valakinek sokkal többet nyújt annál, mint amennyit én felfedezni véltem benne. Lássuk, hogyan is épül fel maga a kezelőfelület.

HARCOSOK KREÁLÁSA

Miután behelyeztük a lemezt a gépbe, pillanatok alatt már meg is érkezik a játék a képernyőnkre. De semmi történet, kezdőfilm, egyáltalán semmi. Megjelenik a menü, mely tartalmazza a kétfajta játékkezdési lehetőséget (gép ellen és kétjátékos), a beállítások menüt és a harcosok létrehozása opciót. Először nézzünk be az opciók közé és rögtön állítsuk a játékidőt maximumra, a sebességet pedig hyper-re. Nélkülük ugyanis egy menet csak 30mp-ig tartana és a játék sebessége pedig egy lassított felvételnek lenne megfelelő. Kapcsoljuk be a Character Select-et is, hogy saját emberünket vegye alapbeállításnak a játék elején. Ezután nyomogathatjuk a többi gombot is, de nem sok értelme van elállítani őket, hiszen azok úgy jók, ahogy vannak. Innen kijutva és betérve az Edit mode-ba, meg is kezdhetjük saját harcosunk létrehozását. Legnagyobb bánatomra a CD lemez csak annyi szereplőt tartalmaz, amennyi alapból is választható, azaz húszat. Tehát a testünket ezen fickók és leányzók közül kell kiválasztanunk. Sajnos saját alakot sem rajzolhatunk vagy rakhatunk össze. Jogosan merülhet fel a kérdés, hogy akkor mit lehet áttervezni? Nos, az emberek beállításait, megnyerő mozdulatait, ütéseit, rúgásait, átdobásait és extra mozgásukat, egyszóval az egész stílusukat. Ezen felül átírhatjuk a személyes adataikat is (a Profile menüben) úgy, mint név, születési dátum, harcmodor, nem, hobby, vércsoport, stb. Az Edit menüben betölthetünk és elmenthetünk figurákat (a CD tartalmaz 20-at, és a sajátjainkat is a memóriakártyáról). A body menüpont alatt választhatunk testet, a motion-nál változtathatjuk meg a beállásunkat és megnyerő-meghaló animációnkat. A Logic pont lesz talán a legérdekesebb, hiszen itt tudjuk definiálni az ütéseket és extrákat. A legnagyobb poén, mikor egy vékony japán kiscsajnak, wrestling vagy kickbox stílust állítunk be. Talán ami a legjobban tetszett a játék beállításai között, hogy rengeteg kameraállás közül választhatunk játék közben, sőt több hely is fenn van tartva számunkra, hogy mi szerkesszünk magunknak sajátokat.



GYILKOS SEBESSÉG

Na ez az, amire senki se számítson, mert még "hyper" módban is az aludttejjel vetekszik a játék sebessége. Nem a folyamatossággal van a gond, hanem a játékmenet lassúságával. A grafika kidolgozása igényesnek mondható, nagyfelbontású, váltott soros képernyőt kapunk a játék alatt, ami tényleg nagyon szépen mutat, csak amellett hogy a kisebb betűk olvashatatlanok, még fárasztja is a szemet egy idő után. A karakterek rajza finom, részletes, a háttereké szintén, csak a folyamatosság érdekében egy kissé elavult technikai megoldást alkalmaztak a programozók. A küzdőtér és a harcosok találhatók az előtérben, hátul pedig egy úgynevezett "bluebox" módszerrel van felfeszítve a háttérkép a képzeletbeli dobozra. Ez jelentősen gyorsítja a megjelenítést, de erősen látszik a technikai megvalósítás módszere és így életszerűségét veszti a játék. Ennek ellenére az összhatás eléggé pozitív, mondhatnám, hogy jól néz ki. A hangok egy kissé hiányosak, nem igazán hallottam csatakiáltásokat, a játékvezető beszólásait (az adja az igazi hangulatot a játéknak). Az effektek kimerülnek az ütések és rúgások hanghatásaiban. A zene viszont nagyszerűre sikeredett, hiszen a japánoknak ez az egyik erősségük. A figurák enyhe manga beütéséhez, tökéletesen passzol a japán muzsika, ami ráadásul a lemezen CD track formájában található meg.

Sajnos a kezelés egy újabb gyenge pontja a játéknak. No nem azért, mert rosszul irányítható, hanem azért, mert a mozgáspaletta kimerül két vagy három rúgásban és pár ütésben. A játék nem használja az analóg irányítókat, szóval ha rendelkezel vele sem tudod bekapcsolni a karokat, mert nem működnek. Ezen felül csak négy gomb aktív játék közben. Az X az alacsony rúgás, a Négyzet a középső rúgás, a Háromszög az ütés, míg az R1 a védekezés. A Start a lassítás és a pause, a Select pedig a menü. Ez még így nem lenne annyira rossz, hiszen öt évvel ezelőtt a Mortal Kombat is csak három gombot használt, de a fő gond ott jön, hogy nem lehet a mozgásokat kombinálni. Illetve csak teljesen minimális mértékben, például amikor felrúgjuk az ellenfelet a levegőbe és esik lefelé még beleüthetünk egyet. A másik nagy probléma ott van, hogy egyáltalán nem lehet ugrani. Az előre-hátra irány a mozgás, a fel-le pedig a térbeli kilépés a pályán. Éppen ezért a kezelést nagyon gyengének találtam, őszintén mondva annyira, hogy nem is élveztem a játékot.



Nem nagyon tudok mit mondani az értékelés-sel kapcsolatban, hiszen teljesen ki vagyok ábrándulva. Nincsen semmiféle történet, a harcosok létrehozásában is csalódtam, a kezelés teljesen gyér, egyszóval nem ez lesz a verekedős játékok rajongóinak a kedvenc játéka.

Endrédy Tibor

FIGHTER MAKER

AGETEC

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A GRAFIKA ÉS A ZENE EGÉSZ SZÉPEN FEST
× KORLÁTOZOTT LEHETŐSÉGEK, GYENGE KEZELHETŐSÉG

59%

URBAN CHAOS

BELVÁROSI RUMLI



Ha az Eidos mászkálós akció játékot készít, úgy látszik nem tud elszakadni a saját maga által teremtett Tomb Raider stílustól. Ez a helyzet a most megjelent Urban Chaos-szal is. Teljes egészében a TR-re hasonlít, de ez önmagában még nem baj, hisz a játék nem sikerült rosszul. Az UC egy TR nézetet használó akció játék, de megtalálhatók a Driver-ből és a GTA-ból átvett elemek is.

Az alapfelállás nagyszerű, a játék két részre van bontva. Egyik részről adott egy fiatal nő, Stern, aki rendőr akar lenni. A másik részről irányíthatunk a későbbi pályákon bűnözőket is. Ahhoz, hogy a csaj rendőr lehessen, át kell esnünk a kiképzésen. Meg kell tanulnunk vezetni, verekedni, harcolni és az összes olyan fogást és szolgálatot, amit egy rendőrnek tudnia kell. Ahogy haladunk előre a küldetésekkel egy idő után átvehetjük a két másik főszereplő, azaz Roper és Mako irányítását is. A csajnak Roper a társa, akinek később vehetjük át az irányítását. Stern és Roper egy speciális rendőri alakulat az UCPD (Urban Chaos Police Department) tagjai, pontosabban a csaj a tagja akar lenni az alakulatnak, ezért kell átesnünk a kiképzésen. A kettőjüket váltva kell egy nagyobb városban (Union City) küldetéseket teljesítenünk, amik igen változatosak. Mindegyik pályán más-más városrészben kapunk munkát. Mivel a városban teljesen eluralkodott a bűnözés és a korrupció, nem kímélhetünk senkit. Potenciális célpontok még a rendőrök is, mivel néhány küldetésben ellenfélként szerepelnek a zsaruk. Azt, hogy melyik szereplőt irányítjuk mindig a küldetés szabja meg. Küldetések között szerepel, letartóztatás, célpontok megsemmisítése, túszok kiszabadítása stb. A készítők az Urban Chaos-ba némi RPG elemet is csempésztek, mivel menet közben fejlődünk és különböző bonuszokat is felvehetünk. Fejleszthetjük az erőnket (Strength), a reflexünket (Reflexes), a gyorsaságot (Stamina), és a fizikumot (Constitution). A későbbi küldetésekben eléggé fejlettnek kell lennünk a sikerhez. Egyébként mind a két szereplőt külön kell fejlesztenünk, és jelentős eltérések vannak a karakterek között. Ez sokszor az irányításban tapasztalható. Bár a főbb funkciók megegyeznek, azért van néhány jelentős eltérés. Ez pedig a Kör használatában mutatkozik meg. A lánnyal ugyanis a földre került ellenfelet a Körrel le lehet tartóztatni, míg férfi kollégájával csak az öldöklés az egyetlen mód, hogy megszabaduljunk ellenfeleinktől – ez sokszor magától a küldetéstől is függ. A többi gomb rendeltetése egyértelmű, egyedül a Select-et említem meg, amivel fegyvert válthatunk. A fegyvereink között találunk egyszerű pisztolyt, géppisztolyt, Shoutgunt, kést és még számtalan eszközt.







Sokszor a küldetéstől függ, hogy milyen fegyvert használhatunk. A játékban összesen 18 pálya van, melyeken akár több küldetést is meg kell oldani. Lesznek olyan pályák, ahol irányíthatunk egy harmadik szereplőt, Mako-t, aki egy bűnöző! Tehát vigyáznunk kell, nehogy a rendőrök megöljenek, vagy letartóztassanak minket. Amikor Mako-t irányítjuk GTA és Driver típusú küldetéseket kell végrehajtani, azaz bankrablás, gyilkolás stb. Vele lehet a legkevesebbszer lenni. Sokszor lesz olyan, hogy autót kell vezetni, sajnos azonban csak rendőrautókat lehet. Ám ez a kisebbik probléma! Az autók irányítása olyan, mintha egy kartondobozt vezetnénk, nem pedig egy kocsit. Borzalmas, ahogy kanyarodik, meg ahogy viselkedik – erre jobban is oda figyelhettek volna. Nagyon fontos a játékban a térkép használata (a bal felső sarokban). Itt a piros nyíl általában a küldetésünk célpontja, magyarul arra a helyre kell eljutnunk, és ott megoldanunk valamilyen feladatot. A zöld nyíl a főhadiszállásunkat mutatja, ide általában a sikeres missziók után kell visszatérni. A többi színnel jelölt emberek és helyek általában valamilyen speciális célt jelölnek, például túszokat, elpusztítandó tárgyakat stb. Érdekes és kissé körülményes módon van megoldva a játékban a harc. Amikor összefutunk egy ellenféllel és fegyver híján verekedésre kerül a sor, egy az egy elleni harcot kell vívni. Tehát akit kijelöl a játék ellenfélül, az ellen kell bunyózni, amíg ki nem dől a delikvens. Ez néha igencsak bonyolult megoldás, mivel ha el akarunk menekülni, akkor a X+iránnyal el kell vetődni és utána futhatunk el. Az ellenfelek intelligenciájával nincs baj, addig követnek, amíg meg nem halnak vagy el nem kapnak minket. A civilek meg menekülnek ha közéjük lövünk, és lehasalnak, ha rájuk fogjuk a fegyvert – ilyenkor akár le is tartóztathatjuk őket. Amikor nincs fegyverünk érdemesebb az ellenfeleket letartóztatni. Ha van nálunk lőfegyver egyszerűbb a helyzet – a kijelölt célpontra tüzelhetünk. Vigyázzunk a civilek életére, persze csak akkor, amikor nem Mako-t irányítjuk – bár nem érdemes a drága lőszert civilekre pazarolni.

ÉRTÉKELÉS

A küldetések viszonylag változatosak, ám sajnos gyakran kell a TR-hez hasonló idegesítő ügyességi ugrálós feladatokat megoldani. Ez még nem lenne baj, de sajnos a kamerakezelés elég gyatrára sikeredett, és az irányítás sem tökéletes. Túl érzékenyen reagál a gombokra a joy, és ez főleg az analóg resszel történő játéknál érezhető. Analóg nélkül meg idegesítően nehéz vezérelni a játékot. Ezért aztán a pontosabb ugrásokat nehéz betájolni. A városrészek, amik a játékban vannak nagyok és jó dolog, hogy az élet is zajlik rajtuk, bár nem túlzottan nagy mértékben. Van némi forgalom az utakon is, de csak három-négyféle autó jön és azok is nagyon ritkán. A grafika nem egy nagy szám, 2D-s fák, pixeles növények, és egyéb gyér grafikájú tereptárgyak mindenütt. Az emberek szintén járkálnak az utcákon, de nem ártott volna egy kicsit több poligont használni a megjelenítésükhöz, legalább a főszereplők esetében, mert így elég nyápicul néznek ki. Ráadásul gyakran találkozunk textúra átfedési hibákkal, ami már nem is meglepő. De legalább változatosak a terepek és a küldetések, és sok is van belőlük. A zenék meg a hangok átlagosnak mondhatók. Mindent összevetve egy átlagos, de a stílus kedvelői számára elfogadható kategóriába sorolható akció játék az Urban Chaos.

Veres Miki

URBAN CHAOS

EIDOS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ SOK ÉS VÁLTOZATOS KÜLDETÉSEK
× KISSÉ KÖRÜLMÉNYES IRÁNYÍTÁS, GRAFIKA NEM A LEGJOBB

71%

fear effect

Emlékszik még valaki a Wetlands című PC-s játékra? Mivel konzolrajongókhoz szól kérdés, gyanítom, hogy nem sokan, meg aztán nagyon rég volt az már. Mindenesetre az 576 törzsolvasói számára derenghet valami még anno a multiformatos múltunkból: ez volt az a játék, ami olyan nagyszerű rajzfilmbetétekkel büszkélkedett, hogy leírás gyanánt egy kisebb képregényt csináltunk az újság hasábjain. Él lehet képzelni, hogy fellelkesültem, amikor a Fear Effectben most ugyanazt láttam felelevenedni: ugyanazok a dögös figurák, ugyanolyan cyberpunk stílusú, pre-renderelt hátterek. Hirtelen azt is hittem, hogy a Wetlandsnek készült egy folytatás. Azonban ennél sokkal többről van szó. A felsoroltak most nem csupán egy primitív lövöldözős játék hátteréül szolgálnak, hanem egy minden ízében ötletes és izgalmas kalandjáték alkotóelemei.

A SZTORI

A címhez méltóan már csak a játék bevezetése is hátborzongató. Egy kellemes női hang mesél arról – kis kínai akcentussal –, hogy mennyire várja már a mártírhalált, és hogy mennyire meg akarja ismerni a fájdalmat. Közben a rajzfilmbetéten csuklyások vonulnak egy fiatal lányt kísérve. Azután elérkezik a pillanat, s láthatjuk, hogy ennek a fele sem tréfa: elővillan egy penge, s a lánynak nem kell csalódnia... (Majd mintha csak egy mozifilm kezdődne, vadul megszólal az elektromos gitár, és jön a stáblista.)

Hát ez idáig mind nagyon szép, de leendő főhőseink szempontjából nem túl bíztató, mert történetesen nekik meg ezt a lányt kéne megmenteniük. 24 órával korábban még boldogan érkeznek a közeljövő Hong Kongjába – történetünk színhelyére. Pénzt szagolnak a levegőben, mert Wee Ming Lam, aki a legnagyobb Hong Kong-i maffiavezér lánya, eltűnt. Úgy tervezik, hogy még a Triádok előtt elkapják a lányt, minek köszönhetően az apja, Mr. Lam kénytelen lesz jókora váltságdíjat fizetni. Mint az már ennyiből is sejthető, ez nem esti mese lesz. Olyan bagázst fogunk irányítani, akiket a pénzen kívül más nem érdekel, és akiknek hobbijuk az emberölés. A csinos kis trió a következő tagokból áll: Hana, a szexi prostituáltból átvedlett zsoldos, Glas, az állandóan borostás amerikai bérgyilkos, és Deke, a sötét tekintetű, magas homlokú ausztrál.



A TÖKÉLETES RENDEZÉS

A Fear Effect már csak ránézésre is egy különleges játék. Elsősorban attól, hogy bár hamisítatlan rajzfilmfigurák a szereplők, mégis egy 3D-s kalandjátékról van szó. Azok a bizonyos rajzfigurák ugyanis valójában poligonosak. Az egész úgy néz ki, mint a Resident Evil anime főhősökkel lenne megoldva. Részben egyébként meg is haladja a Resident Evilt a Fear Effect: nevezetesen a háttér-technikával. Alapjába véve ugyanúgy váltakozó – úgymond filmes – kameranézetekből láthatjuk az eseményeket, csakhogy a Fear Effect hátterei gyönyörűen "élnek". Amikor a játék elején landol a repülő a Lam irodaház tetején, hát olyan érzésünk lehet, mintha a Blade Runner városában lennénk. Mindenütt fények, reflektorok, pezseg a városban az élet. A játékot kifejlesztő Kronos egy egyszerű de nagyszerű megoldást alkalmazott: a hátterek valójában filmek. Végtelenített, ismétlődő filmek, amelyek így teljesen életszerűvé teszik még a legjelentéktelenebb helyszínt is. Mindenhol mozgolódik valami, s minden jelenséget tökéletes fény-árnyékhatás kísér. A készítők nem fukarkodtak az effektusokkal: a himbálózó lámpák, a szikrázó elektromos vezetékek gyakori jelenségek. A pre-renderelt animációk másik nagy előnye, hogy előre leírt pályán olyan művészien tudják mozgatni a kamerát, amit amúgy csak poligonos háttérekkel lehetne megoldani. Például egy toronyház neonreklámjához kilépve eltávolodik a kamera, ezzel érzékeltetve a szédítő magasságot. Az összhatás tökéletes: észre nem lehet venni, hogy a távolodó épület "csak" egy animáció, s csupán a szereplők 3D-sek. Egy biztos: így mind a figurák grafikájából, mind a hátterek megjelenéséből a maximumot hozták ki. Csupán egyetlen hátulütője van a filmes helyszíneknek: a nagy helyigény. A játék nem azért foglal el 4CD-t, mert olyan nagyon hosszú lenne – igaz, amúgy nem is rövid.



A CSELEKMÉNY

Hogy magából, a kalandból egy kis ízelítőt nyújtsak, el kell mondanom, hogy a sci-fi köntösbe bújtatott alvilági történet idővel misztikus horrorba csap át. A négy CD négy különböző helyszínt tartalmaz. Az első a Lam irodaház, ahol a Triádok tagjai – nem meglepő módon – nem szívesen látják a fogadatlan jótevőket. Kész háborús övezetté válik a toronyház teteje. Nem kis fáradságunkba kerül megtalálni az informátorunkat, akinek a segítségével aztán egy híres-nevezetes kupiba vesszük az irányt – természetesen buja szándékok nélkül. Madam Chen mulatója a harmadik lemezen foglal helyet. Közben váratlan kitérőként csúszik be a második lemez: útközben egy csendes kis halászfaluban élvezzük a helyi folklórt. Utóbbi abban csúcsosodik ki, hogy a zombifikálódott falubéliek mindent felgyújtanak, és mindenkit felaprítanak. Mint kiderül, ez is kapcsolatban van Wee Minggel. A mulatóban végül arra derül fény, hogy az eltűnt lányt valójában túlvilági erők keresik olyan lázasan. A végén már rég nem is a pénzükért küzdenek hőseink – egyszerűen csak az életükért. A negyedik lemezen maga a pokol tárulkozik ki előttünk.



AZ IGAZI HORROR

Bár feltűnnek a játékban zombikhoz hasonlatos démonok is, a Fear Effect mégsem egy "zombijáték". Másfajta horrort kínál, sokkal inkább visszataszítót. Számomra legalábbis megdöbbentőbb, amikor hús-vér emberek agya fröccsen, semmint amikor tudattalan, ormótlan szörnyeké. Ráadásul – bár nem akarom lelőni a poént – olyan figurákkal is kegyetlenül elbánnak, akik a játék során egészen a szívünkhöz nőnek, tehát különösebb Happy Endre nemigen van kilátás.

A meghalások amúgy – művészileg – külön megérnek egy misét. Például lelövik emberünket, mire a saját szemszögéből látjuk, ahogy bökdösik őt a katonák, van-e benne élet. És nem egy ilyen ötlet tarkítja a programot! A kedvencem az a rész, amikor az egyik gyáva gazfickó egy "hivatásos" ágya alól lövöldöz. Ha véletlenül agyonlőjük "pillangót", hősünk megrökönyödik, mire a pillanatnyi döbbenetét kihasználva a hitvány alak szitává lövi. Az ilyen jeleneteknél a figurák mimikája, színészi játéka esze-



lősen el van találva – annak ellenére tulajdonítok nekik színészi képességeket; hogy tudom: voltképpen csak motion captured mozgásokról van szó. Olyan profin vannak megrendezve az egész, hogy ebben a játékban még a kudarc is élvezetes. A szinkronszínészekről szintén csak jót lehet elmondani. Még a mellékszereplők is teljesen hitelesen, átélve adják elő a szövegeiket.

A GONDOLKODTATÓ RÉSZEK

A Fear Effectben szerencsére mind az akció-, mind a kalandvonások roppant erőteljesek. A kommandósok és zombik irtása már-már a Metal Geart idézik: ahogy például járőröznek és CB-zgetnek a katonák, vagy ahogy felfigyelnek a lépteinkre. Ugyanakkor a "csendesebb" szakaszokon a szokásos kulcskeresgéléseken kívül olyan rejtvények várnak ránk, melyek a legjobb kalandjátékok közé emelik az anyagot. Kiváltképp az tetszett, hogy nincsenek agyonbonyolított feladatok. A megoldás mindenhol nagyon logikus, s többnyire nagyon ötletes. Ránézésre például csak egy látványeffektusnak tűnik a kupiban a TV, később viszont kiderül, hogy a képernyőn látható aerobic mozgást fázisról fázisra meg kell tanulnunk...

A TÁRGYAK

Szerintem az sem egy hátrány, hogy a történet igencsak lineáris. Így legalább mindig közvetlenül oda terel minket a játék, ahol tenni kell valamit, s nem az van, hogy begyűjtünk kismillió dolgot, aztán meg találgathatunk, mi mire jó. De egyébként is: ha van egy jól kidolgozott történet, az már eleve megkötelei, hogy valamennyire lineáris legyen a cselekmény.

A fegyverekből és különböző kulcsokból álló tárgylistánkat – az egyszerűségből adódóan tehát – általában csak egy-két speciális tárgy egészíti ki, vagyis egyszerre mindig csak egy dologra kell koncentrálnunk. A tárgyakat nagyon könnyű megtalálni, mert a lőszerek például feltűnően lebegnek a talaj fölött, s amint melléjük érünk, megjelenik a "Take" ikon. A használható kapcsolóknál, vagy kinyitható ajtóknál dettó ugyanez a helyzet, csak azoknál meg a "Use" ikon tűnik fel.

A legfontosabb állandó tárgyunk a mobiltelefon. Bizonyos szakaszonként ez csörögni fog: olyankor lehet állást menteni. Ha felvesszük, négy álláshely közül válogathatunk. Amint az hamar feltűnhet: nincs viszont elsősegélycsomag, vagy bármilyen más gyógyszer. Ennek az az oka, hogy ebből a szempontból is rendhagyó a játék. Nincs életerő, csak egy EKG, ami sérülések folytán fokozatosan pirosba megy át, de idővel "visszazöldül". Viccesen tehát úgy is mondhatnánk: ebben a kalandban a legnagyobb veszély az infarktus.

AZ IRÁNYÍTÁS

A játékkal talán az egyetlen probléma az irányítás. Egy kissé logikátlannak tűnik az egész, ami azért kényelmetlen, mert a Fear Effectben nem áll meg az idő, hogy kiválaszthassuk az adott helyzetben szükséges eszközt. Szimplán a négyzettel és a körrel "lapozhatunk" a tárgyaink között, majd a háromszöggel vehetjük használatba őket. Ha épp egy fontos tereptárgy előtt állunk, ezzel az egyszerű metódussal kombinálhatunk is dolgokat, tehát például így illeszthetünk egy kulcsot a megfelelő zárba. Nos mindezek már eleve elég sajátságosak, de a legjellemzőbb a szokatlan irányításra, hogy eleinte az volt a legnagyobb gondom, hogy nem tudtam elrakni a pisztolyt. Aztán rájöttem, hogy külön van egy pisztolytáska ikon, de arra is rájöttem, hogy felesleges igénybe venni. Ugyanis a tereptárgyak használatának vagy az ajtók nyitásának nem előfeltétele, hogy elrakjuk a fegyverünket – automatikusan elrakódik.

Ha még nem említettem volna: az X-szel tüzelni lehet. Ami pedig a továbbiakat illeti:az R1 a futás gombja, az L1-gyel hátraarcot csinálhatunk, az L2-vel vetődhetünk, végül az R2-vel somfordálhatunk/lehajolhatunk. Az ellenség golyóit az utóbbi két mozdulattal lehet hathatósan kikerülni.

Érdekes mozzanat, hogy ha valakit becélzunk, egy célkereszt rajzolódik ki a játéktér felett – érdekes, és kétségtelenül hasznos. Még hasznosabb, ha netán egy élettelen tárgyat kell eltalálnunk – mert hogy ilyen is van. Amikor például egy tartályt kell az érzékeny pontján meglőnünk, a célkereszt világosan tudatja, mikor vagyunk rajta a célon.

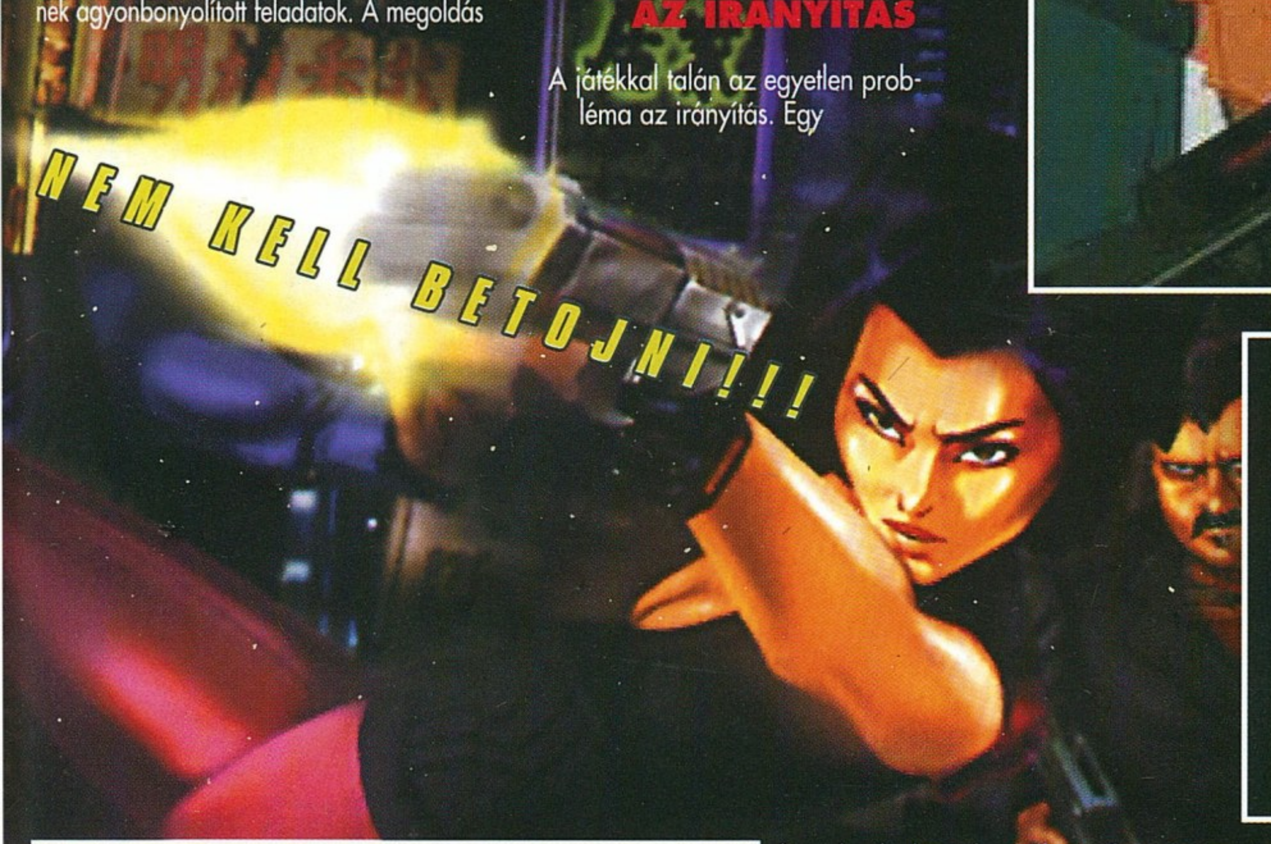
Tudja az ördög: lehet, hogy tulajdonképpen nem is annyira logikátlanok a fenti elgondolások, csak túlzottan elütnek attól, amit már megszoktunk. Ugyanis hamar megszoktam az új keletű szisztémát, s utána már nem volt vele semmi gondom.

Problémát legfeljebb csak az jelentett, hogy az irányítás a logikai feladatoknál nincs külön elmagyarázva. A bombahatástalanításnál például először le/fel nem is próbáltam a vezetékek között válogatni. Ráadásul nem egy ízben az azonos típusú feladatokhoz merőben más irányítás párosul. Például amikor egy mozdonyt kell elindítanunk egy kódsorral, abban a pillanatban, hogy a helyes megfejtés látható, már indulunk is. Ellenben amikor bizonyos típusú vázákkal és virágokkal kell díszíteni egy ajtót, minden egyes mozzanatot jóvá kell hagyni. Beállítottam a helyes sorrendet, de én balga mindig a visszalépés gombbal szálltam ki, aztán meg csodálkoztam, miért nem működik a dolog.

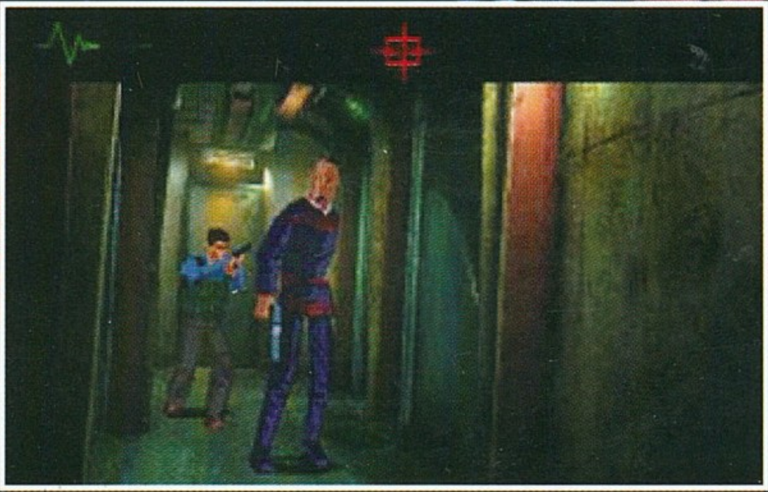
ÍGY KELL KINÉZNIE EGY JÁTÉKNAK

Hát szóval akárhogy is nézzük, azért kevés dolog van, ami a Fear Effectben szúrta a szemem – jóformán semmi. Erre a játékra aztán végképp nem lehet mondani, hogy nem különleges. Fantasztikus a sztori, a teendők sokszínűek, újszerű az irányítás, a grafikai megoldások unikumnak számítanak – és még mondja azt valaki, hogy nincs új a nap alatt. Ötletek tömkelege párosult igényes művészi kivitelezéssel, s ennek gyümölcse a Fear Effect, aminek minden kalandjátékos csak örülhet.

V.Z.











FEAR EFFECT

EIDOS/KRONOS

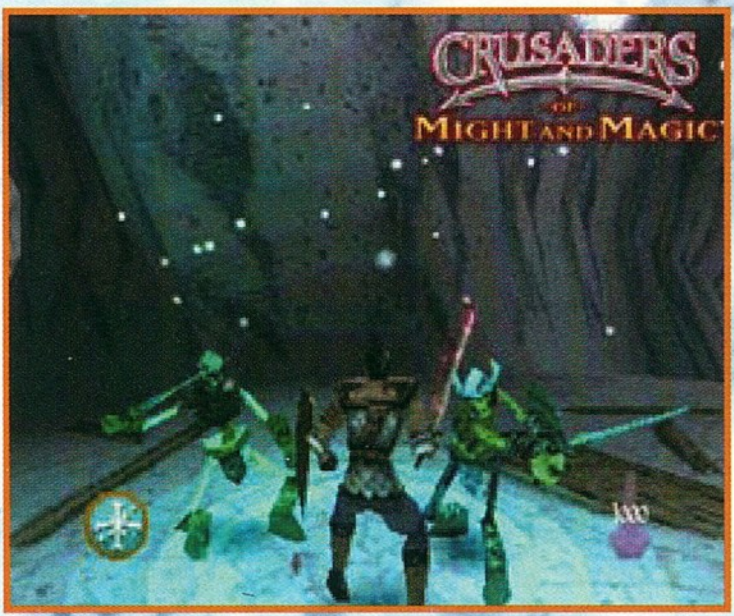
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
14 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ IZGALMAS TÖRTÉNET, PAZAR AKCIÓJELENETEK
× AZ IRÁNYÍTÁS KISSÉ SZOKATLAN

96%

A cím első hallásra egy kicsit másfajta játékot sejtet, mint amilyet végül kapunk. Bizonyára millió olyan ol-



vasónk van, aki emlékszik, vagy netán rajongója a Heroes of Might & Magic című játéknak. Nos, közéjük tartozom én is, éppen ezért a játék címét látván egy kissé meglepődtem. "Egy Heroes klón Playstation-re, na, erre kíváncsi vagyok" – mondtam. Végül egy apró csalódás ért, hiszen nemhogy Heroes klónról nincsen itt szó, hanem gyökerestül eltér ez a játék az RPG stratégiáktól. Egy vérbeli 3 dimenziós mászkálós játékkal állunk szemben, mely erőteljesen viseli magán az RPG játékelemeit. A 3DO kiadásában megjelent program első ránézésre nagyon a Tomb Raidert idézi, de párpercnyi játék után rájöhetünk, hogy itt valami egészen más dologról van szó.



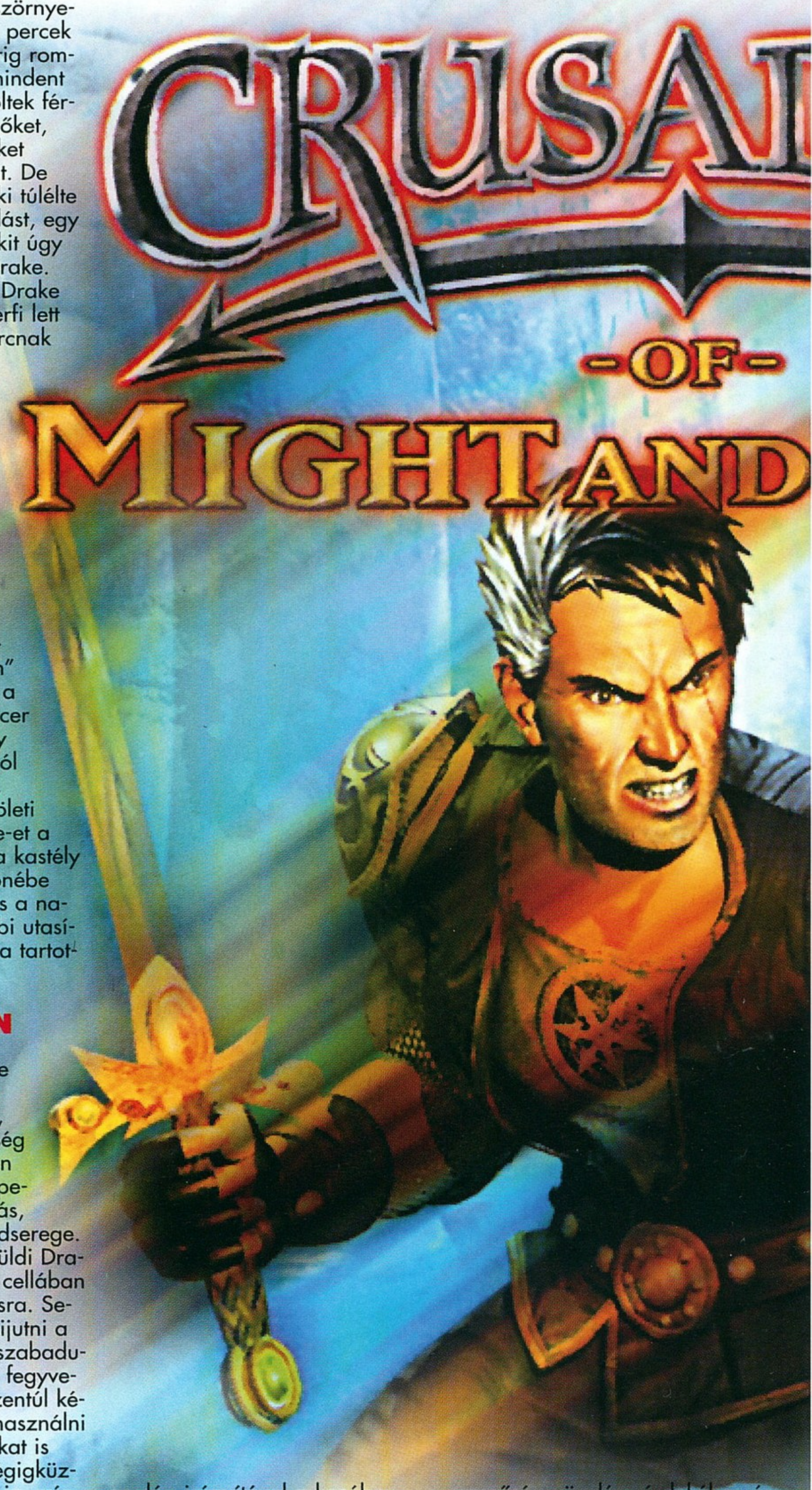
A MÚLT

Régen, a hely lábánál volt egy békés kis falu, melynek lakói harmóniában éltek, boldogok voltak. A kézművesek dolgoztak a műhelyeikben, a pék sütötte a kenyeret, az asszonyok pedig a családdal törődtek. A falu határában voltak a termékeny földek, itt dolgoztak a parasztok. Csodaszép és nyugalmas volt itt az élet. De egy kegyetlen éjjelen minden megváltozott. A békés falut elárasztották a vérszomjas nekromanta hordák, melyeket csak úgy hívtak, hogy a Holtak Serege (The Legion of the fallen). A leghatalmasabb nekromancer varázsló kelti fel a halottakat egyenesen a kriptából és rendezi csapatba őket, hogy segítségükkel sötétséget hozhasson az egész világra. A mi békés kis falunkat is elérték ezek a szörnyetegek és percek alatt porig rombolták mindent és megöltek férfiakat, nőket, gyerekeket egyaránt. De egyvalaki túlélte a támadást, egy kisfiú, akit úgy hívtak Drake. Teltek múltak az évek és Drake felcseperedett, kemény férfi lett belőle. Egész életét a harcnak szentelte, hogy bosszút állhasson a szülei, családja és barátai halálán. Egy nap, mikor a nekromanta seregek egy újabb falut készültek leigázni, Drake is odalopódzott és minden erejével harcba szállt a szörnyekkel. Halomra vágta az undorító férgeket, de egy óvatlan pillanatban egy még "életben" maradt csontváz leütötte a bunkójával. A nekromancer nagyúr úgy döntött, hogy egy ilyen remek katona jól mutatna az ő seregében, ezért nem öleti meg. Drake-et a nekromanta kastély egyik börtönébe hurcolták és a nagyúr további utasításáig fogva tartották.

A JELEN

Igen ám, de van itt még egy csapat, aki a sötétség uralma ellen harcol, ez pedig nem más, mint a "Fellegváriak" hadserege. A hercegnő, Celestia elküldi Drake-nek hologramját és a cellában buzdítja fel a szabadulásra. Segítségével Drake képes kijutni a cellából és elindulni a kiszabadulás útján. Celestiától kap fegyvereket és varázserőt is. Ezentúl képes lesz elemental-okat használni a fegyverein és tűzgolyókat is gyakran ereget majd. Végigküzdi magát a holtak seregein, míg végül eljut a hercegnő küldöttjéhez (aki mellesleg egy nagyon szemrevaló hölgy). Ő fogja elvezetni a főhősünket a fellegvárig. Egy mesés utazás után máris a fellegvárban találja magát. Itt katonák tömkelege vigyázza Celestia biztonságát. Miután megtalálta a hercegnőt, szövetséget kötnek és megkezdődik a bosszú a Sötétség nagyura és a seregei ellen. De várjunk csak, egy pillanat, ez nem egy Fantasy regény, ez egy játék. Bocsánatot kérek.

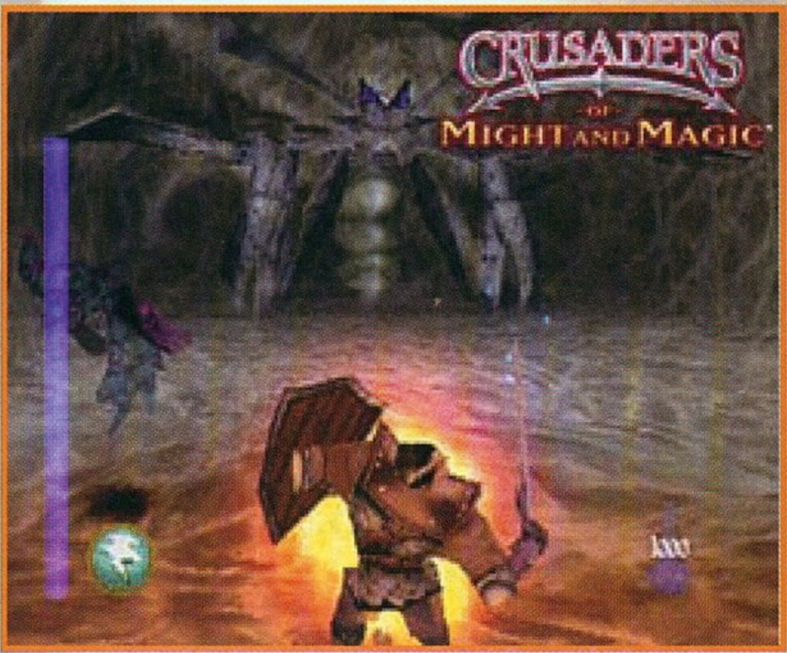
Szóval, Drake irányítását a cellából való kiszabadulás pillanatától a játékos veszi át, aki az analóg irányítóval a kezében fogja a szabadulás útján vezetni a főhőst. Ha már nem emlékszik a múltra, meg is nézheti azt egy csodaszép filmbejátszás által a kalandjai elején. Ez olyannyira szép látványt nyújt, hogy néha még Drake is azt hiszi, hogy ismét eljöttek a családjáért a gonoszok és újra átéli a múlt szenvedéseit. A kalandok elején a játékos kiválaszthatja, hogy az elejétől kezdje kalandjait, vagy ha már messzebbre jutott, onnan folytathassa. Ezen kívül a játékos rengeteg körülményt módosíthat a küzdelem során, a hangok és a zene erejét, a vibrációt az életszerűség növelése érdekében és a nekromanta seregek erejét is.



KEZELÉS

Mikor megjelenik a harctér, rengeteg mindent láthat a játékos

Drake háta mögött. Kezdve a varázserejének nagyságától (kék csík), az életerejének mértékéig (piros csík). Ezen felül láthatja még a készenlétben lévő varázslatot és a használatra kész tárgyat. Ezeket könnyűszerrel megváltoztathatja, vagy használhatja, ha megnyomja a Select gombot. Így, egy menübe kerül, ahol végig böngészheti, mi található Drake puttonyában. Itt a funkciógombok segítségével (X, Négyzet, Háromszög, Kör), válthat az elemental-ok, fegyverek, varázslatok és a pajzsok között. A kiválasztásuk szintén a Select gombbal történik. Természetesen ezeket a tárgyakat Drake-nek előbb meg kell szereznie, hogy a játékos használni tudja őket. Az inventory menüből kilépve a gombok funkciója gyökeresen megváltozik. Az X lesz az ugrás, melyet az irányokkal kombinálva lehet szaltózni. A Négyzet lesz a támadás, aminél nagyon fontos, hogy megtapasztalja a játékos, melyik iránnyal mit csinál, hiszen így extra mozdulatokat csalhat ki a főhősből. Például lehet hátrafelé csapni, ami több szörnyeteg elleni küzdelem esetén nagyon hasznos, vagy éppen sorozatos támadást végrehajtani. Aztán ott van még a Négyzet gombocska, mellyel a varázslatokat lehet használni. Így tudja Drake az ellenfelek nyakába zúdítani a tűzgolyókat. Fontos, hogy a speciális támadásokat, minél többször használja, annál ügyesebb és erősebb lesz, azaz fejlődik az ügyesség és erősség pontja. A statisztikákat és a végrehajtandó küldetés rövid leírását a Start gomb megnyomásával nézheti meg a játékos. A Kör gomb szolgál a védekezésre a főhős ellen irányuló támadások sorozatában. No meg ott van még az R1-es gomb, amely a kiválasztott tárgyat használja, például a manna és az energia feltöltésére szolgáló italt. Az R2 a kameraállás megváltoztatására szolgál, így a játékos nem csak Drake háta mögül nézheti a küzdelmeket, hanem egy pillanatra beleszállhat a testébe, hogy az ő szemszögéből szemlélje a terepet. Ez leginkább csak vizsgálódásra szolgál, hiszen ez a nézőpont addig, aktív amíg az R2-es gomb nyomva van tartva. Továbbá ott van még az L2-es gomb is, melyet folyamatosan benyomva és az irányokkal kombinálva lehet oldalazni és lassan sétálni.



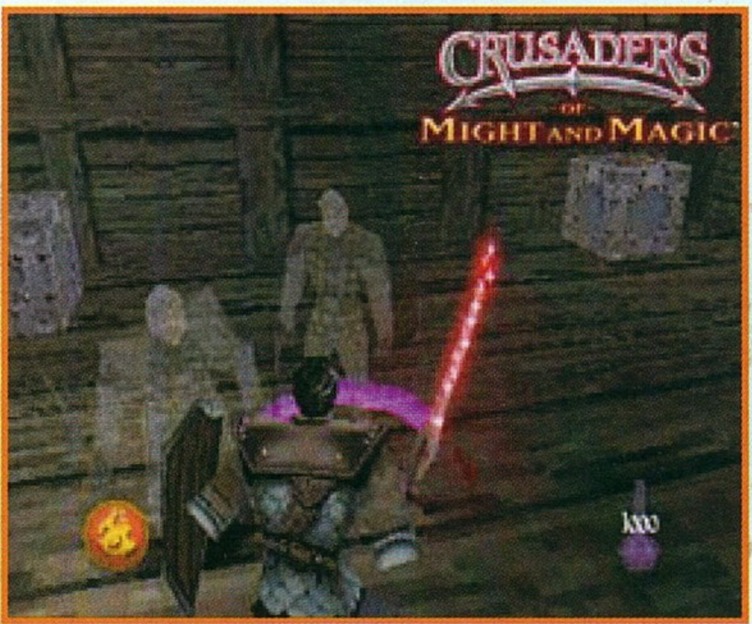


KERESZTRE A LOVAGOKKAL!

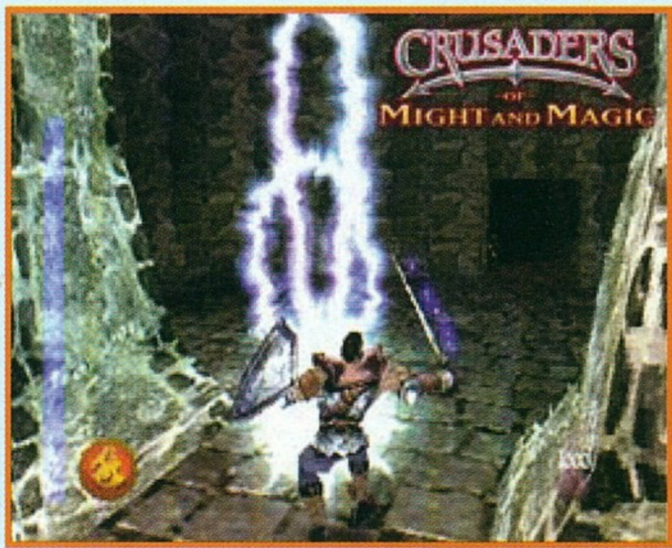
A JÖVŐ

Hát, ha nem is a jövőt képviseli a játék technikai megoldása, de mindenképpen szemrevaló, és a Playstation-ös játékok között kimagaslóan jó. Különösen a fényhatások sikerültek szépre, főleg a tűzlabda varázslatnál és a fegyverekre húzható elemental-ok esetében. A grafikai mozgás folyamatos, és mindemellett a kidolgozás is eléggé részletes. Az igaz, hogy ha túl közel megy Drake a falhoz, akkor bizony kipixelesedik a textúra, de ezt talán majd kiküszöbölik a PS2-ön a Crusaders of Might & Magic 2. részében (ha lesz egyszer olyan). A hangokkal is meg voltam elégedve, hiszen a történet folyamatos alakulását és a szereplők beszédét legtöbbször ki is mondja a gép. Sajnos a zene az, ami nagyon kezdetleges és csak néha-néha szólal meg. Egyébként csönd uralkodik a játékban, csak a fegyverek csattogását és a szörnyek ordítását lehet hallani. Ez egy kissé csökkenti a hangulatot és az igazi "fantasy feelinget". De a történet nagyon szépen van kitalálva, hogy kárpótoljon minket a hiányosságokért. A játék felépítése úgy alakul, hogy mindig kapunk valakitől egy végrehajtandó feladatot, amit ha elvégzünk továbbhaladunk a történetben. Ezeket a feladatokat a Start gomb megnyomása utáni menüből olvashatjuk el bővebben. Továbbá ebből a menüből nézhetjük meg, hány pontot értünk el eddig a játék során, hány szörnnyel bántunk el és egy statisztikát is megnézhetünk eredményünkről. Kifejezetten kellemesen csalódtam a játékban, hiszen eléggé szép, eléggé izgalmas, igazi fantasy hangulata van és még kellően nehéz is. Egyszóval minden olyat tartalmaz, ami elegendő, hogy egy kicsit kipihenjük a Lara kalandjai utáni fáradalmunkat, szenvedésünket és elszórakozzunk ebben a varázslatokkal teli misztikus világban.

Endrédy Tibor







CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

3DO

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ ÉRDEKES TÖRTÉNET, SZÉP FOLYAMATOS GRAFIKA
× KICSIT A KEZELÉSSEL VAN PROBLÉMA, MEG A ZENE IS GYENGE

79%

Bogárgyűjtők kíméljenek!

A múlt havi számunkban, Vári bratyesz tollából olvashatunk a Toy Story 2-ről egy eléggé lesújtó hangvételű cikket. Nagyjából hasonló helyzetben vagyok én is, csak nekem most az "Egy bogár élete" című filmadaptációról kellene írnom valami értelmeset, ami elég nehéz feladat elé állított, mert a játék maga elég értelmetlenre sikeredett. Az még valamilyen szinten érthető, hogy a Toy Storyt-t miért adják ki mindkét konzolra, hiszen most volt a napokban a mozifilm premierje is kis hazánkban, így aztán valamelyik plázás mozi után a követelődző kiskölykök rögtön el tudjákráncigálni a szerencsétlen szülőket valamelyik 76 Shopba, hogy ott aztán addig könyörögjenek, amíg meg nem kapják a Buzz Lightyear hőn áhított középszerű kalandjait tartalmazó kártyát vagy CD-t. De, hogy a Bogár életét miért pont most a filmhez és a PS változathoz képest is több mint egy év késéssel kellett megjelentetni, ki tudja, pedig nem volt ez annyira



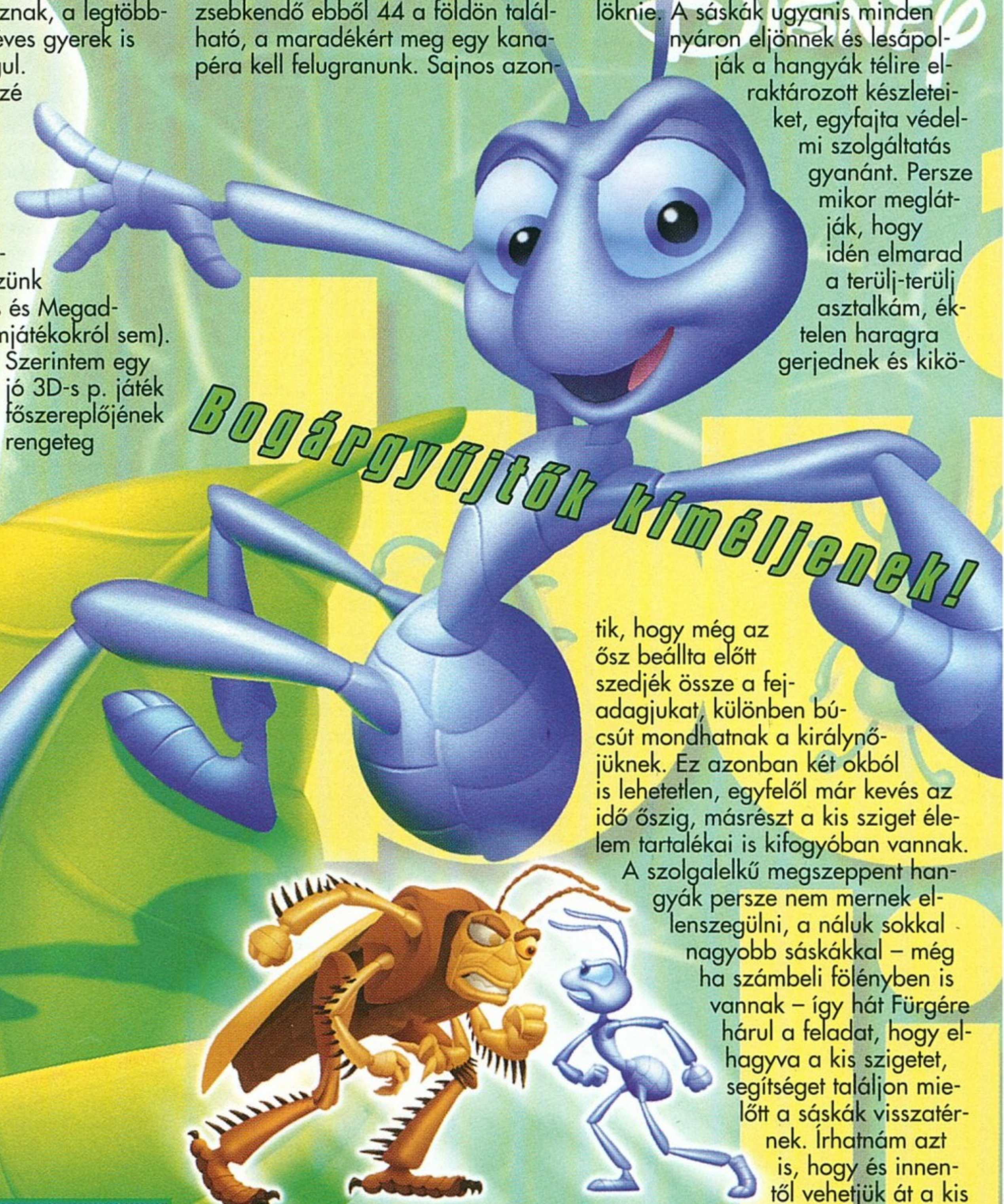
jó játék Playstation-ön sem. A játék készítésében igencsak oroszlánrészt vállalt a Traveller' s Tales is, akik már számtalan Disney és más 3D-s gyerekjátékot követtek PS-re. Ha jól emlékszem a tavalyi év elején a Bagó Peti (isten nyugosztalja) írt a PS változatról egy igencsak lelkendező cikket, bár egy-két alapvető dologban tévedett, és most akár sértődés lesz a belőle, akár nem orvosolnám ezeket. Először is a Bogár élete nem egy platform játék. Csak egy egyszerű gügye kis mászkálós-gyűjtögetős játék. Ebbe a kategóriába tartozik az összes Gex, a Spyrok, a két Croc, a Toy Story 2 és még jó pár játék. Ezekhez a programokhoz minimális vagy semennyi gondolkodás, logika, vagy ügyesség sem kell, sok izgalmat nem is tartalmaznak, a legtöbbjükkel még egy 10 éves gyerek is könnyedén elboldogul.

3D-s platformok közé én a Tomb Raidereket (főleg az első részét), és a Mario 64-et sorolom, hogy csak a legnagyobb neveket említsem (és ne feledkezzünk meg a régi SNES-es és Megadrive-os 2D-s platformjátékokról sem). Szerintem egy jó 3D-s p. játék főszereplőjének rengeteg mozgása és mozdulata kell, hogy legyen, és a pályák úgy vannak kialakítva, hogy némi logikával és sok-sok ügyességgel, plusz ezekkel a mozgásokkal kell legyőzni a terep adta akadályokat. Persze ehhez az kell, hogy az emberünk mozgásrendszere precízen ki legyen dolgozva, és jól fel lehessen mérni a távolságokat és a magasságokat. Ezzel csak azt akarom mondani, hogy attól még nem lesz egy játék sem platform, hogy egy adott pályán mondjuk szét van szórva 69 taknyos zsebkendő ebből 44 a földön található, a maradékért meg egy kanapéra kell felugranunk. Sajnos azonban a Bogár élete pont ebbe a kategóriába tartozik.



Az ilyen filmadaptációs játékok egyik legfőbb vonzereje – azon kívül, hogy újra átélhetjük a mozivásznon látott kalandokat – az, hogy általában a pályák közti űrt a filmből kiollózott jelenetekkel töltik ki, amitől persze az egész család a TV előtt fetreng a gyönyörűségtől. Azonban hiába nagy név a Disney, a Pixar, vagy a Traveller"s Tales úgy látszik olyan csodákra, mint a Capcom még nem képesek, értem ezalatt azt, hogy a PS-en oly közkedvelt filmrészleteket meg sem próbálták átkonvertálni 64-re, inkább az összest lecserélték szöveges állóképekre. Pedig ezek a videók nagyot dobtak a stuff minőségén, úgyis mondhatnám hogy legalább volt valami jó is a CD-n.

A történet egy kis szigeten kezdődik egy olyan hangyabolyban, amit a patak szinte teljesen elzárt a külvilágtól. Itt él Fürge a játék főszereplője, ő is csak egy a boly millió lakója közül, ám mégis különbözik tőlük. Folyton valami új felfedezésen dolgozik, melyekkel társai életét szeretné megkönnyíteni. A bajok akkor kezdődnek, amikor az egyik új találmányával sikerül a sáskáknak félretett élelmiszer egészét a patakba löknie. A sáskák ugyanis minden nyáron eljönnek és lesápolják a hangyák télire elraktározott készleteiket, egyfajta védelmi szolgáltatás gyanánt. Persze mikor meglátják, hogy idén elmarad a terülj-terülj asztalkám, éktelen haragra gerjednek és kikötik, hogy még az ősz beállta előtt szedjék össze a fejadagjukat, különben búcsút mondhatnak a királynőjüknek. Ez azonban két okból is lehetetlen, egyfelől már kevés az idő őszig, másrészt a kis sziget élelem tartalékai is kifogyóban vannak.



A szolgalelkű megszeppent hangyák persze nem mernek ellenszegülni, a náluk sokkal nagyobb sáskákkal – még ha számbeli fölényben is vannak – így hát Fürgére hárul a feladat, hogy elhagyva a kis szigetet, segítséget találjon mielőtt a sáskák visszatérnek. Írhatnám azt is, hogy és innentől vehetjük át a kis hangya irányítását, de a játék annyira nyomon követi a film sztoriját, hogy az első pályán rögtön ott kezdünk, amikor "sáskaridőt" fújnak és nekünk csak annyi a feladatunk, hogy minél előbb eljussunk a bolyig.

A 3D-s terepen hősünket általában hátulról fogjuk látni kivéve, amikor megbolondul a kamera, mert olyankor semmit sem fogunk látni. Ez persze elég gyakran elő fog fordulni, néha pedig az ellenkező irányba mozdul el az operatőr, mint amerre forgatom, de sebaj. A játék a 3D-s mászkálós kategóriába sorolható, szívesen írnám hogy gyűjtögetős, de ez esetben ezt nem tehetem. Lehet ugyan háromféle dolgot is szedegetni útközben, csak épp halál felesleges, mert ha már egyszer megtaláltuk a pálya kijáratát, teljesen mind-

egy hogy miből mennyit szedtünk fel (az sem baj, ha nincs nálunk semmi), így is, úgy is megkapjuk a Level Completet képernyőt. Na, de nézzük át, a megszállott gyűjtögetők kedvéért miket is csipegethetünk össze a pályákon. Először is minden pályán ötven mag van szétszórva, ezek nagy része a földön van, megszerzésük nem jelenthet gondot, a többiért általában fel kell ugrani valahova. Minden szinten el van rejtve a FLIK szócska (ez Fürge ánglius neve) négy betűje, ezen kívül gyűjtögethetünk még arany áfonyákat is, ezeket az ellenfelekből nyerhetjük. A PS verzióban érdemes volt begyűjtenünk mindent, mert ilyenkor a pályák végén extra videókat csodálhattunk meg. De nem hiszem, hogy valaki azért fog végiggörcsölni 100%-ra egy szintet is, hogy plusz három állóképet láthasson. Utunkat a kijárat felé két dolog akadályozhatja: az ellenségek és a magasságkülönbségek. Ha egy olyan helyre érünk, ahol sima ugrással nem tudunk továbbjutni, keresünk egy nagy virágmagot a földön. Leginkább a virághagymákhoz hasonlítanak, és a B gombbal lehet őket felvenni, majd cipeljük a megfelelő helyre őket. Letételük után ugorjunk rájuk és már szárba is szökkent belőle valamilyen növény. És hogy milyen? Ez attól függ, hogy mit tanultunk meg termeszteni. Na, azért megijedni nem kell, senkinek sem kell kertészvizsgát tenni, mindössze annyi a dolgunk hogy a pályákon érme alakban elrejtett "tudásokat" összeszedjük, ha többet is megszereztünk már válogatni közülük (ha egy mag közelében állunk) a Z-vel tudunk. Négy-öt féle növényhez szükséges tudást szedhetünk össze, ha elsőre nem sikerül az operáció az A-val lökjük ki a helyéről a gazt, és a helyén újra megjelenik egy mag. Külön felhívnám a figyelmet arra, hogy a földbe szorult magvakat nem lehet felemelni, ezeket ott helyben kell valahogy hasznosítani. Az ellenségeket lövedékekkel (B gomb) intézhetjük el, de kezdetben ez sem megy olyan könnyen, mint ahogy elképzeljük. Először ugyanis csak gyenge eperrel dobálózhatunk (piros színű), amin az erősebb ellenfelek csak röhögnek. Ilyenkor nincs mit tenni, addig kell szaladgálni a pályán, amíg erősebb gyümölcsöt nem találunk, mondjuk áfonyát. Egyébként úgy vettem észre, hogy a sárga színű lövedék a legerősebb, ez egy lövéssel kicsinál minden ellenfelet. Ellenségekből is jó pár fajta: kaszáspókok, penészbogarak, szúnyogok, méhek, giliszták, csiborok, sáskák, nehezítik meg a dolgunkat, hogy a filmben is szereplő retteget madárról ne is beszéljünk. Ő egyébként azon a pályán vadászik ránk, ahol Fürge egy "ejtőernyőn" próbál meg a légáramlatokat kihasználva átvitorlázni a kiszáradt patakmeder felett. Egy-két ilyen pályát eltekintve (a végén lehet majd a boly királynőjével is repkedni), leginkább 3D-s terepeken mászkálhatunk amerre kedvünk tartja, kivéve a hangyajáratokat, mert azokban azért kicsit korlátozottabbak a lehetőségeink. Néhány pálya után találkozhatunk főellenségekkel is, életerejüket a képernyő tetején vehetjük szemügyre, aztán addig lőjük a férgeket, amíg el nem fogy mind. A történet szerint eljutunk bogárvárosba (ami nem egyenlő a rovarkánaánnal, az egy másik mese), ahol találkozni fogunk a lezüllött szedett-vedett cirkuszi bogárbandával, akikkel is vissza kell magunkat küzködni a bolyhoz és lassacskán el is jutunk a végső összecsapásig. Tényleg kár hogy mindezt csak állóképekben élvezhetjük. Az options-ben néhány alapdolgon állíthatunk (hangok, kamera ilyesmik), a Challenge-nál pár előre legyártott "küldetést" nyomhatunk le időre, pl.: eljutni a hangyabolyhoz, összeszedni valamit stb. A Training alatt egy öreg hangyás hangya segítségével begyakorolhatjuk mind a kétféle (lövés, ugrás) mozgásunkat. Kalandjaink a hangyabolynál (Ant Hill) kezdődnek. Maguk a pályák nagyon unalmasak lesznek egy fél óra játék után, mert minden csak ismétlődni fog (ellenfelek, gyűjtögetnivalók), elakadni is csak akkor fogunk, ha nincs meg valamelyik növény kitermesztéséhez a tudásunk. A grafika sokkal szebb, mint PS-en, gyors egyáltalán nem pixeles, igaz nem is használja ki nagyon az N64 képességeit. Ja, a gyorsaságról jut szembe: kicsiny hangyapalántánk néha olyan eszeveszett iramban száguldozik, hogy a gépnek nincs ideje normálisan kirajzolni mindent, ezért sokszor fordult elő hogy a semmiből előbukkant ellenfelek miatt haltam meg. Pozitívum, hogy sok mindent beraktak a játékba a készítők, amik a filmben is megtalálhatók voltak. Ilyen például az aratógép, vagy a vízcseppből és fűszálból készült távcső. Ezekhez hozzáérve egyébként a pályák kijártait vagy valamilyen fontos dolgot vehetünk szemügyre. Engem személy szerint a prüntyögős zene idegesített, a hangok felejthetőek, az viszont jó poén hogy Fürge mindig kommentálja a ténykedésünket, pl. beszól, ha nem a megfelelő lövedékkel próbálunk valakit kinyírni. A pozitívumok ellenére is azt mondom, jobban járunk, ha a kazetta áráért inkább 65-ször elmegyünk moziba és megnézzük az eredeti filmet.

CSIPI M LEE









A BUG'S LIFE

TRAVELLER'S TALES/ACTIVISION

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
RUMBLE PAK

✓ MINDENKINEK TETSZENI FOG
× AKI EGY 12 ÉVES GYEREK SZINTJÉN TENGETI ÉLETÉT

68%

Lődd, ha mozog!

Azt mondják, a negatív élmények általában jobban elraktározódnak a memóriába. Talán ennek köszönhető, hogy a Vigilante 8 nagy csalódásként maradt meg bennem. Pedig a játék tulajdonképpen nem volt rossz, csak éppen távolról sem hasonlított a zseniális (PC-s) Interstate '76-ra, noha annak a mutációjának volt tekinthető. Konzolokon például máig a legjobb "autós csihipuhinak" számít, maga mögé utasítva a korábbi PlayStation sztárt, a Twisted Metalt. De talán nem mindenki ismeri a felsorolt címeket, úgyhogy mielőtt belemélyednénk a 2nd Offense kielemzésébe, tekintsük át röviden, miről is van szó.

Egy mondatban zanzásítva a dolog: autók küzdenek autók ellen, mintha csak egy Mad Max filmbe csöppennénk. A '70-es évek Amerikájában járunk, egy olyan (kitalált) Amerikában, ahol a törvény betűje már rég nem számít. Egy hatalomra szomjazó olajválalat, az OMAR, huligánokat bérelt fel a közrend megbontására, és ezáltal a rendszer megbuktatására. Felfegyverzett kocsikkal járják a vidéket a pribékek, akik mint Coyote-banda híresültek el. Ellenük azonban egy önkéntes brigád alakult Vigilante néven, mely csapat – úgy tűnt – hatásosan veszi fel a harcot ellenük. Ez történt nagyjából a Vigilante 8 első részében. Most azonban – mint az alcím is mutatja – itt a második offenzíva.

ŐRÜLT MAX NYOMDOKÁBAN

A lényeget tekintve tulajdonképpen ugyanazt kapjuk, mint az előző részben. Jókora – ám azért erősen behatárolt – tájakon furikázhatunk, s különféle rakétákkal, aknákkal, géppuskákkal kedveskedhetünk a Coyote-okanak vagy épp a Vigilante tagoknak – utóbbi már csak attól függ, hogy milyen szereplőt választottunk magunknak. Elsősorban azt kell elérnünk, hogy életbe maradjunk, másodsorban pedig azt, hogy a küldetésnek is megfeleljünk. Pénzzel teli táskákat, benzineskannákat kell összeszednünk, vagy épp bombákat szedhetünk fel, amiket aztán célba kell juttatnunk: efféle feladatokat kapunk. (Ha ezeket netán elmulasztanánk teljesíteni és csak az az útvonal mindenkinél ugyanúgy fest. Nyolc államon haladhatunk át. A kalandos utazás a következő állomásokat foglalja magában: Arizonában tornádóveszély és meteorhullás fogad minket, majd jön Utah, ahol a téli sportoknak hódolhatunk (lecsúszhatunk egy síugró sáncról vagy épp egy bobpályán is), Californiában egy vilá-





irtó hadjárattal törődnénk, végigmehetünk ugyan a pályákon, de nem fogjuk megkapni a rejtett szereplőket és helyszíneket.)

Igaz, küldetés csak akkor van, ha a Quest módot választjuk, melynél sorban mehetünk végig a nyolc "alap" helyszínen. Az üzemmód nevéhez méltóan minden karakterhez külön cselekményszál tartozik (a történetek egyébként állóképekkel vannak elmesélve), s más-más küldetés van az egyes pályákhoz társítva – a feladatokat pontokba szedve írja ki a gép minden bevetés elején. Mindenesetre gítótorony körül folynak a csaták, a fagyos Alaszkában olajtartályokat robbanthatunk fel, Minnesotában egy nukleáris gyártelepen okozhatunk károkat, Lousiana mocsaraiban óriási krokodilok vadásznak ránk, a napfényes Floridában egy űrközpontot amortizálhatunk le, s végül Pennsylvániában vonatokat terelgethetünk egy acélmű körül.

A SZEREPOSZTÁS

Ahhoz képest, hogy a legutóbbi részben agyba-főbe irtották egymást a

Coyote-ok és a Vigilante-ek, majdnem mindenki újra itt van. Bár egyesek köpönyeget váltottak. Az őrült Houston férjhez ment a jófiúk főnökéhez, Convoyhoz, s ami még "húsbavágóbb": a selyemfiú Clyde-ból, aki mindig is főnök akart lenni a Vigilante-nél, Lord Clyde lett, csak immár az OMAR oldalán. A történetbe ezúttal egy kis időutazást iktattak be: Lord Clyde 2017-ből tért vissza, hogy megszilárdítsa az OMAR hatalmát – ameddig még van rá lehetőség. A nem hétköznapi történetnek köszönhetően néhány extravagáns új szereplő is fellelhető: például Dallas 13, az OMAR legfejlettebb "biobotja", vagy Astronaut Bob O, aki egy holdjáróval száguldozik, s mindenkit kinyír, aki az útjába kerül. Utóbbi figura és rajta kívül még néhányan egyébként szabadúszóként vannak nyilván tartva. Az ő történetük nem is annyira kapcsolódik a fő cselekményszálhoz.



MI VAN MÉG A QUEST MÓDON KÍVÜL?

Persze a Quest mód nem az egyedüli választható út, hiszen a pályákon külön-külön is rendezhetünk "összejöveteleket". A játék Arcade üzemmódja színtiszta öldöklés, csakúgy mint a Survival mód, ám míg az előbbinél adott mennyiségű ellenfél van a pályán, addig az utóbbinál sosem fogy ki az ellen, azaz a túlélési technikánkat csiszolhatjuk. Már a Vigilante 8 első részében is nagy hangsúlyt fektettek a multiplayer játékokra, és ez szerencsére most sincs másképp. A két és többjátékos üzemmódok kibővültek az elődhöz képest, ugyanis új lehetőség, hogy kooperálhatunk. Például ha másodmagunkkal játszunk, vihetünk egy társat a küldetésekre. Ha pedig három vagy annál több havert várunk egy partira, a deathmatch módban csapatokat is alkothatunk – akár olyan felosztásban, hogy három az egy ellen.

HASZNÁLATI UTASÍTÁS

Ha a kifogyhatatlan alapgéppuska mellé felvehető fegyverekből egy gyors leltárt készítünk, látszólag elég szegényes a választék. Célkövetős rakéta, sima "Bull's Eye" rakéta, célkövetős mozsárágyú, automatán célra álló fedélzeti gépágyú, taposóaknák, fixen rögzített lángszóró: ennyi az egész. Csakhogy ez azért még nem minden!

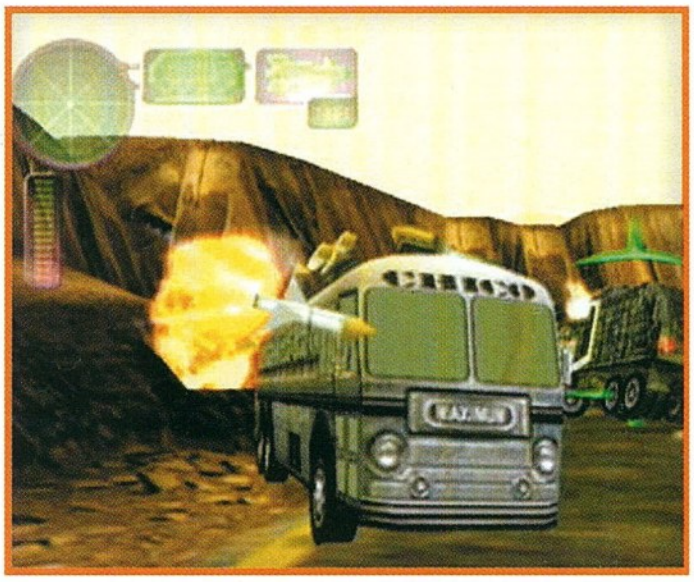
Adva van a kombózás lehetősége is – de az első rész ismerőinek ezzel nyilván nem is mondtam újat. Némileg több lőszer felhasználásával tehát ezúttal is fokozható a fegyverek hatásfoka. Bizonyos kombinációt beütve mondjuk nem egy, hanem egyszerre több rakétát lőhetünk, s a többi fegyver esetén is sorolhatnám a lehetőségeket. (A kombó-táblázat a kézikönyvben keresendő.) A speciális fegyverek szintén nem hiányoznak. Ugyanúgy működnek, mint legutóbb, vagyis a zöld ládák minden szereplő számára más eszközt rejtenek. Néhány jármű esetében egyébként ez igen jó móka tud lenni. Van például egy kukásautó, amihez egy "bedolgozó kart" lehet összeszedni, s a kiszemelt áldozatokat egyszerű háztartási szemétnek nyilváníthatjuk.

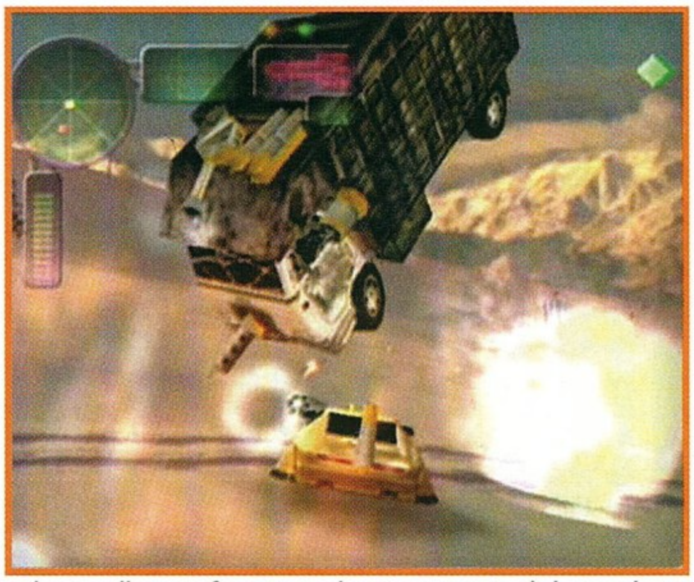
A zöld powerup ikonokon is változatlanok maradtak. A gyémánt alakú pajzsot jelent, a Z-vel a célkövető rendszereket bolondíthatjuk meg, az X-szel a fegyvereink tűzereje duplázódik meg, végül a franciakulccsal pedig a sérüléseinket javíthatjuk.

Az egyetlen új dolog, hogy hajtóműveket is felszerelhetünk. Aszerint, hogy milyen terepen kívánunk átvágni, a kék ikonokkal UFO-technológiájú légpárnássá, esetleg motorcsónakká, vagy épp motoros szánná alakíthatjuk át a gépünket.

UGYANAZ, DE MÉGIS JOBB

A konzekvenciát leszűrhetjük: a játékmenet gyakorlatilag semmit sem változott a korábbi epizódhoz képest. Mert ez a hajtóműves dolog alig több a semminél. Van ugyan 15 karakter, ami valamelyest jobb, mint tavalyi arány, de pályából például csak 12 akad (kezdetben nyolcat ad be a gép), ami kettővel kevesebb, mint legutóbb. Hogy ennek ellenére azért mégis nagyobb élményben lehet részünk, az valószínűleg annak tudható be, hogy idén elsősorban Dreamcastre "élezték ki" a játékot. Ez most nem egy PlayStation konverzió! A kocsik szépen fénylenek és élethűen roncsolódnak: deformálódnak, törik az üvegük, avagy leszakadnak róluk dolgok. A terep pedig mindenütt leköti az ember figyelmét, sehol sem unalmas, viszont annál inkább megrongálható. A fák lomhán kidőlnek, az épületek összeomlanak avagy felrobbannak: nincs olyan szeglete a tájnak, amiben ne tehetnénk kárt. A grafikát ráadásul a pause menüből magas felbontásúra kapcsolhatjuk, s a sebesség (képfrissítés) még úgy is tökéletesen kielégítő, noha nagyon távolra ellátni, s a részletes fény/árnyékhatásokon kívül olyan effektusok vannak alkalmazva, mint a californiai pálya hullámzó tengere, amiben még cápák is úszkálnak. Különösképpen pedig azért élvezet a terepet felderíteni, mert minden pályán van valami jópofaság is. A floridai űrközpontban például kilövethetjük magunkat az égbe, s majd ejtőernyővel érkezünk vissza. Vagy jól meg van csinálva a pennsylvaniai vasút is. A váltók átállítgatásával elterelhetjük az ott köröző vonatot, de ha szétlőjük az egyik hidat, akár ki is siklathatjuk. Aztán említhetnék még olyan apró grafikai pluszokat is, mint hogy a menüben lapozgatva mindig másképp pózolnak a karakterek – ezzel is színesítve kicsit az egyéniségüket.



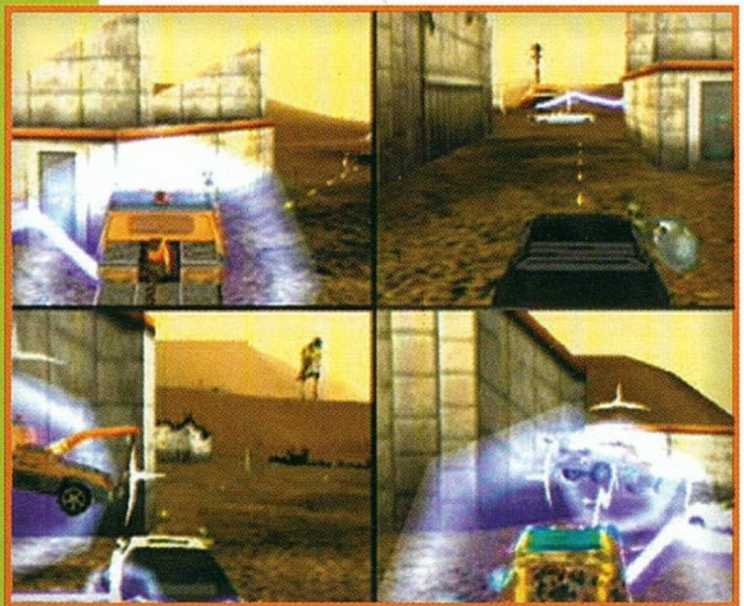


Az egyedüli dolog, amiben a PlayStation verzió többet tudhat, az a zene. CD híján ugyanaz a 3-4 MIDI szám ismétlődik, jóllehet azok elég frappánsak. A '70-es évek hangulatát jellegzetes funky, illetve latin ritmusok próbálják visszaadni.

Hát szóval igényesebb lett az új Vigilante 8, s ez nem utolsó a szemembe. Még ha nem is egy csúcs játék, de elfeledtette velem a tavalyi csalódottságomat. Most már egy önálló játékot láttam benne, s nem csupán egy silány Interstate '76 utánzatot.

V.Z.





VIGILANTE 8: 2ND OFFENSE

ACTIVISION/LUXOFLUX

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

14 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
EXPANSION PAK

✓ SZANASZÉT TÖRHETŐ A TEREP, FINOMÍTOTTAK A MULTIPLAYER MÓDOKON

× A KÜLDETÉSEK KICSIT UNALMASAK ÉS ÉRTELMETLENEK - CSAKÚGY MINT LEGUTÓBB

81%

Szépen rám szakadt az ég ezzel a Csevegővel... Bagó Peti, aki rendszerint szelektálta, begépelte és néha meg is válaszolta a leveleket már nincs nálunk, ezért nekem kellett a szokásosnál több energiát fektetnem a levelezésbe. Mivel ő inkább a kézzel írt leveleket részesítette előnyben, és most az utóbbi hónapok e-mail terméséből állítottam össze a Csevi anyagát. Most aztán van benne minden, igazán nem lehet bedurrogni a változatosságra...

Tisztelt legjobb konzolos újság! Ez az újság egyszerűen király! A TESZTELŐK UGYANÚGY KIRÁLYOK! Látom ADAM kiszállt a Konzolból. Mér nem írt a múltkori számba? És a Bagó mér nem tesztelt? El volt foglalva a Tomb Raiderrel? Na mindegy. Veres Miki, kösz az FFVII leírást! Végigvittem. (Csak a Rubyt nem tudtam legyőzni.) Akkor kérdéseim:
1.-A FF8 mikor jelenik meg?
2.-A Konzol is lesz olyan vastag, mint a Kbyte?
3.-A Resi3 tényleg rossz játék?
Martin, a Konzolos stáb ezerszer jobb mint a Kbyte-os. Na, megyek! Üdv, Losonci "Player" András

Andris baba, most én vagyok totál defekt, vagy te nem vagy elég figyelmes olvasó. Ugyanis megemlítettem valahol az előző számban, hogy Adam Los Angelesben nyaralt, azért nem írt. De egyszer ugye minden jónak vége szakad - Adan leírásait ebben a számban már megtalálod. A Bagó Peti azért nem tesztelt, mert valóban a TR4-el volt elfoglalva.
1 - Már megjelent...
2 - A Konzol belátható időn belül nem lesz olyan vastag, mint a KByte. Tudod miért? Mert ha a Magyarországon fellelhető PC-k és konzolok arányát nézzük (és ezáltal a vásárlóerőt), akkor már most TÚL VASTAG a Konzol...
3 - A RE3 nem rossz játék, de nem is egy nagy durranás. Igazán senki sincs elájulva úgy tőle, ahogy annak idején az első és második résztől volt.
Végül egy megjegyzés: a Konzolos stáb bizonyára sok dologban sokkal jobb, mint a KByte-os.
Két dologban viszont biztos nem:
1 - Senki sem tudja úgy lefoglalni egy 64K-s bérelt vonal sávszélességét, mint a Hancu.
2- Senki sem tud olyan fejet produkálni, mint a CoVboy egy nappal a leadási határidő előtt.

Szasz gyerekek! Mostanra rágtam át magam teljesen a lapotokon (bár nem vagyok se hörcsög se más efféle kis izé), mindent nagyon baba volt, csak valahogy mégis hiányérzetem volt. Törtem a kis buksimat, és rájöttem hogy egy deka Bagó Peti teszt nem volt az egész lapban (vagy csak az enyémből pottyant ki...), erre azonnali magyarázatot kérnék (azt látom, hogy nem halt meg - lehet hogy gyézé szívta ki az összes erejét?) Azt viszont csak úgy mellékesen szeretném megemlíteni, hogy ugye nem vagyok teljesen egyedül azzal a véleményem, hogy a PSX piac épp mélyrepülget? Na, de mindegy, jön a PSX2, max. addig nyomom a PC-t... Jah igen, Martin - ha teccik a Half Life, akkor nem tennél egy próbát az Unreal Tournamenttel? (Ott is főleg az assault mód nagyon fasza) Nah, ennyit mára, jó újságszerkesztegetést, csajozgatást, nyomogatást (az X-et meg a Kört persze). Gábor.

A Bagó Petivel kapcsolatos kérdésedre a választ feljebb megtalálod. Tönkrement szegény a TR4 végigjátszásába. Abban, hogy a PS piac mélyrepülget mondjuk nem vagyunk biztos, mert program mostanában annyi jön rá, hogy nem is tudom hova tenni. Sőt, jobbnál-jobbak. Ezt a mélyrepülést mire értetted? Szerintem addig nincs is nagyobb veszély, amíg:
1 - Meg nem jelenik a PS2 Európában és Amerikában.
2 - Tele nem lesz a piac jobbnál-jobb PS2 játékokkal.
3 - A cucc ára (PS2) nem lesz széles rétegek számára is elfogadható.
Az UT-et már kipróbáltam, de nem tetszik. Sem a grafikája, sem a játékmenet, sem a fegyverek. A Counter Strike, az igen! Milyen jókat nyomok néha a magyar szervereken...De ez persze nem jelent semmit, mert az én ízlésem nem mérvadó...

Hi Martin! Valószínűleg már két tonna ilyen levelet kaptál (legalábbis remélem), de én is csatlakozom. Nagy levegő... Úristen ez a Gy.Z.! Tudom, hogy most talán lesüllyedek az ő szintjére de nem érdekel! Hogy lehet valaki ENNYIRE bunkó egy ****? És még neki állna feljebb! Még hogy egy gerinctelen **** lenne az újság főszerkesztője? Most visszatérnék egy ovis mondásra: aki mondja másra, az mondja magára! Atyaég! Az újság főszerkesztőjével pedig semmi baj nincs az égvilágon, sőt szerintem nem én vagyok az egyetlen, aki nagyon is jó fejnek találja! Martin, ha ez a barom még egyszer írni mer, én kinyírom! Ilyen egy bunkó állatot!
Gyalázkodás vége. Na Martin. Szerintem azt változtathatnád meg a Konzolban...na rosszul kezdtem el a mondatot. Tehát, lehetne benne képfelirat! Meg Tomb Raider poszter! De soksok! Na nem lógok többet rajtatok. Bye! Judit

Nyalábollak Juci! Eredetileg nem akartam több GYZ-s levelet betenni, de annyira tetszik, hogy így kifényeztél! Meg aztán nem mindennap írnak ilyen korrekt csajszik nekünk, mint magácska... Nem akarok titkokat elárulni, de neked nem tudok ellenállni. A következő Konzolban már lehet, hogy az egyik kérésed teljesülni fog. De lehet, hogy nem...

Hello Martin Én egy PC-s srác vagyok. Hallottam, hogy az FF6 a kedvenc játékaid között van, gondoltam írok neked pár titkot, ugyanis én már egy éve biztos nyomom a játékot. Szerintem ez az eddigi legjobb FF rész, hiába PC-n nincsenek hozzá CG videók. Nagyon tetszik a játék, sokkal eredetibb a története mint a hété vagy a nyolcé. Nem tudom végigvitted-e már, de tudok egy-két titkot. (Ha esetleg te is tudsz kérlek írj vissza):
- A játék első felében nem nagyon vannak titkok, talán az, hogy ha Zozo-ban beírod az időt az órába: 6:50:10 (a másodperc nem biztos, de majd kitalálod).
- Még egy van: (játék első fele) Ha Jidoor-ban alszol egyet, egy elég fura álmod lesz. Valaki segítséget kér tőled. Na ezt nem tudom mit jelenthet.
- Játék második fele (földrészek szétszakadtak):
- Van egy titkos karakter akit a Sqare nem említ a honlapján: Gogo. Nem túl erős. Úgy veheted föl, ha a Veldtől északra lévő szigeten megtámad egy vakod-szerű szörny. Ne üsd meg, csak várj, amíg beszívja az embereid. Ezután egy barlangban leszel, aminek a végén ott vár Gogo.
- Ha a léghajóval visszamész Celestina szigetére a parton van egy Esper.
(Most nem írok sokat, elvileg miután megszerezted a léghajót már mindent "titkos" dolognak nevezhetnénk, például, hogy hogyan szedd össze a csapattagokat. Ha jól számolom max. 13 karakter lehet + Shadow. (Ooo... Shadow rulez!) Leírom a karaktereket is OK? Terra, Locke, Edgar, Sabin, Shadow (őt lehetne féltitkos karakternek nevezni mivel nem kell, hogy a csatodban legyen, csak egyszer történet szerint), Celes, Cyan, Gau (bleeahk! fúúúúúj!!), Setczer, Strago, Relm, Mog, Umaro, Gogo. Sok sikert Kíván (az összes Esper megszerzéséhez): Dan-ce
Ui.: Még valami MCM rulez!!! (Jól jáccassz, ahogy láttam.)

Igazad van, valóban nagyon kedvelem a FF6-ot. Annak idején 2 hónapig nyomultan vele éjt nappallá téve, SNES-en. Végül le is nyomtam végig. Azt hiszem, hogy nagyon sok titkos dolgot megtaláltam benne, habár tudod, hogy sok mindent már nem lehet megcsinálni, ha egyszer elmentél mellette (azaz "kihagytad"). Nagyon örülök, hogy a játék végre kijött PS-re is, és főleg az a király, hogy semmit sem változtattak az SNES változathoz képest. Dolgozunk is a teljes végigjátszáson a Veres Mikivel, de amíg elkészül, a te segítséged is jól jöhet az olvasóknak. Ezt a stuffot minden RPG kedvelőnek végig kell nyomnia! MCM FOREVER!

...Miért nem írtok Dreamcastról? Azt hiszem ha Magyarországon nem terjed el a DC az részben a ti lelketeken is fog száradni. Csá, Tanis

Be is csesszne, ha a Dreamcast miattunk nem terjedne el! Még jó, hogy terjed az nélkülünk is. Olyannyira, hogy komolyan tervezem a "felvételét" repertoárunkba. Egyre többen masszíroznak, hogy csúcs játékok vannak rá - a N64 meg amúgy is halódik...



A HÓNAP LEVELE

Helló Martin! Légy szíves, írjál már Dreamcastról is! Nem hiszem el, hogy nincs 4 oldalad erre. Miért kell állandóan 2-3e Ft-os angol újságokat venni, meg Internetet böngészni? Vagy legalább a hírek közé betehetnéd a DC-s újdonságokat. Tudom, hogy nincs sok Dreamcast kis országunkban, de így nem is lesz. Arra gondolok, hogy egy videojátékokról szóló magazint nemcsak a játékleírások miatt vesznek az emberek, hanem tájékozódás miatt is. Lehet, hogy növekedne a DC-eladás, ha betennél 1-2 jó screenshotot + lelkendező leírást. A PS2-nek folyamatosan örültök. Gondolom, nem kell Neked mondanom, hogy nemrég - a felmerült sok hiba miatt - ugyanakkora sorokban vitték vissza a japánok a gépet, mint amikor megvették. A Tokyo Game Show-n a Sony standján 4 játék volt, abból az egyik a Spyro2, amivel fél éve játszik az egész világ. A Sega standja csurig volt játékokkal, az In-



ternet Sega-tól hangos. Érdekes, e tekintetben mintha nem tartanátok lépést a világgal. A Dead or Alive 2 DC-n jobban néz ki, mint PS2-n. A PS2-s TVDJ meg sem közelíti a Sega-s Jet Set Radio-t. Persze, feltételezem, az okokról is hallottál: a Sony ugyebár minden tulajdonságban fölé ment a Dreamcast-nak. Mindenben, kivéve a legfontosabbat, a grafikus memóriát (PS2: 4MB, DC: 8MB). Minden gép csak annyira erős, mint a leggyengébb része. Grafika nélkül meg az egész nem ér egy langyos fingot sem. A Tekken Tag is csak az előzetes képeken mutatott jól, élesben már nem olyan szép az összkép. A GT2000 hátterei eléggé sablonosak és egyszínűek, míg a Sega GT-ben és a Metropolis Street Racer-ben olyan változatosak, hogy az elképesztő. Biztos vagyok benne, hogy nemsokára ott figyel a japán PS2 a szerkesztőségben, és még mindig nem lesz Dreamcast-otok. Igen, lehet lelkendezni róla, de kíváncsi leszek, hogy fagy le a váltani szándékozó PSX-es kollégák arcáról a mosoly, amikor szembesülnek a költségekkel. A japán ár lefordítva lehet, hogy csak 100e Ft, de itt Európában 400 font lesz, azaz 160e ezüst! És a játékokat sem lehet íratni. A DVD-lejátszók alapból nem ismernek fel semmilyen házilag



karcolt lemezt. A PSX is csak akkor terjedt el vészes gyorsasággal, amikor kitalálták a chipezést (2 évvel a megjelenése után – akkor jelent meg a Konzol is, ugyebár). Emlékszem, milyen "kellemes" érzés volt az 576 '96 elején, amikor a PSX totál ki volt rekesztve. Ott álltam 0 információval, azt hittem az újság alapján, hogy bukás gépet vettem, egészen '97 áprilisáig, amikor kezembe került az OUKPSM... A Konzol alapján az olvasók azt hihetik, a többi gépen nincs semmi említésre való játék, a Dreamcast haldoklik, a PS2 meg tarol... Ezt a sok mindent azzal a szándékkal írtam le, hogy adj egy kis esélyt a Dreamcast-nak. Én nem tudom elképzelni, hogy csupa szemellenzős PSX-es olvassa az újságodat, akiket nem érdekel semmi más, és egyből nem veszik többet az újságot, ha nem 25 oldalon keresztül olvashatnak a kedvencükről. Én mindig végigolvasom az újságot, elejétől a végéig, az összes leírást, annak ellenére, hogy N64-em és DC-m van, és szinte semmi közvetlen hasznom nincs belőle, csak annyi, hogy jól szórakozom közben – bár ez a legfontosabb az egészben, mert szeretem a játékokat, szeretek róluk olvasni. Ezért is vagyok előfizető, pedig gyakorlatilag nem sok infóval szolgáltok a gépeimre, és havonta elköltöm szinte az egész éves Konzol előfizetést más újságokra is. Egyébként miért nem írtatok a Nintendo-s World Driver Championship-rol? A cheat-ek között benne van, tehát már játszottatok vele. További jó munkát. Remélem azért a Perfect Dark-ról írtok majd. Csáó! Weisz Roland, Herend

Kezdem a végén: adok egy esélyt a Dremacast-nak! Mégpedig a következő számtól, de erről többet nem akarok nyilatkozni. Majd meglátod...Elvégre én sem vagyok egy szemellenzős lovacska...

Amikor elolvastam a leveled jókat kuncogtam. Először azt hittem, hogy a Sega bejött Magyarországra, és te vagy a Dreamcast területi képviselője, aki álnéven írt levelet nekünk némi ingyen reklám reményében. Aztán arra gondoltam, hogy egy konzolboltot üzemeltetsz és kicsi a forgalmad, azért könyörögsz ennyire a "lelkesítő" tesztekért. Még, hogy Dreamcast eladás...Ki a francot érdekel ez – engem nem! De végül rájöttem, hogy te egy végletekig megszállott játékos vagy, aki embert-istent nem kímélve harcolsz azért, hogy az általad egekig magasztalt kedvenc géped érdekeiért harcolj. Ez apukám nem semmi, ez valóban dicséretes!

Amit a PS2 Vs. Dreamcast-ról írtál most nem reagálnék. Fele sem igaz, de ez nem fontos. Túloztál, mint a kommunisták a Nagy Imre perben... Egy dolog igaz: jó gépnek ígérkezik a Dreamcast. Persze ez nem elég, hogy Magyarországon is sikeres legyen. Ugye tudod, miről beszélek? Drága, nem másolható, gyárilag no NTCS lejátszás, de legalább jó. Előbb-utóbb megchipezik azt is, akkor majd kapkodni fogják... Ugyanez lesz a helyzet a PS2-vel is egy idő után. Akkor majd IGAZÁN másképp fog az 576 Konzol hozzáállni a dologhoz.

De a hőn áhított esélyt azért megkapja a gép, már azért is, hogy ne kelljen azokat a drága kinti magazinokat venned! Sőt, te is kapsz valamit tőlem – egy VIGILANTE 8 : 2nd OFFENSE Dreamcast játék CD-t. Ezért egy dolgot kell tenned és egyet megígérned:

1 – Mielőbb írd meg a címedet, hogy hova küldjem a lemezt.

2 – Szállj le a fellegekből, és nyilatkozz tárgyilagosabban a különböző konzolokról.

Kedves 576KByte - Konzol Team! Elöljáróban szólnék pár szót magamról. Elég régóta követem szemmel a pályafutásotokat, úgy kb. a 4. 576-óta. Bizony akkor még nagyon fiatal voltam, (ti is jócskán fiatalabbak). A testvérem PC-jén játszogattam, (386X) s mint sokakat, másokat, engem is örökre rabul ejtett a számítógép láz. Akkoriban fedeztem fel a computer-játékkal foglalkozó lapok világát is. Mert bizony, akárcsak a képregények, ezek az újságok, (ti és a többiek, élen a Guru-val) nem csak az információhordozásról, de nekem a fantáziáról és álmodozásról is szóltak. Hát bizony, így teltek a napok, az isiben erről ment egész nap a beszélgetés, az órák után irány az újságos: "Egy 576, egy Pókember, egy Bíborhold lesz..." hadartam. Aztán irány a bátyám háza, mire odaértem át is nyálaztam az újságokat. És játék. Utána haza-alvás, mosolyogva álmodás...

Ekkor még nem-igazán olvastam a cikkek alján az aláírásokat, az írások érdekeltek, kevésbé a szerzők. Aztán persze öregedtem, szépen lassan, és egyszer szemet szúrt egy írás, ami nem a játékokról, hanem rólatok szólt. Ma is emlékszem egy részére:" és mikor a főnök megkérdezte, mit hozzon japánból, a kis Martin csak annyit mondott: én csak képregényt szeretnék..." Utána ő lett a kedvencem, és figyelemmel kísértem a dolgait. Emlékszem milyen elkeseredetten harcolt, hogy a konzolt ne taszítsák ki az újságból a PC-sek. Teljesen megfogott a konzolos rovat hangulata, (bár csak PC- volt a közelemben; sose játszottam konzolon) főleg, mikor észrevettem hogy a rovat díszítéséül szolgáló képek általam is ismert és kedvelt képregényekből lettek kiollózva?. Teljesen megörültem, mikor megjelent a Joypad, meg is vettem mindet, és álmodoztam, hogy valaha lesz egy ilyen konzol masinám. (Akkoriban nem álltunk jól anyagilag.) Bizony nagyon rosszul esett hogy megszűnt.

De elég is a bevezetoből, remélem nem volt túl fárasztó a személyes hangvétel, és a kicsit bő lére eresztés, talán segít alátámasztani a mondanivalómat. Szóval a legutóbbi csevegőben feldobott tesztelési témáról van szó.

Martin, több dolog van, amiben más a véleményünk. Először, itt van ez az elfogultság téma, hogy te nem teszteltetsz egy játékot olyannal, aki fanatikus. Ugyanakkor átesel a ló túloldalára, és a Biohazard3-at a Csipi-nek adod! Mikor ő is teljesen elfogult – csak negatív irányban. Jól lepontozta. Félreértés ne essék, nem láttam a progit, teljesen elhiszem neki amit írt. De, hogy (majdnem) ugyanannyi pontot kapjon, mint az a skateboard cucc, amit szintén ő tesztelt... Ezzel áttérnék az első javaslatomra: a kategorizálás. Jó, tudom ez szárazan hangzik, de ezt az (általam érzékelt!) problémát áthidalná. Jó bő kategóriák kellenek hogy a legelvetemültebb stuffok is beleférjenek, pl: RPG, AKCIÓ, SZIMULÁTOR...stb., és ezeken belül lehetne pontozni. A Bio3 lehet hogy a csipi szerint "ratyi", de a horror-játékok között biztos más pontot érdemelne. O.K. azt hiszem ennyiből érthető. A másik javaslatom pedig, hogy a progikat igenis a fanatikusoknak add! Egy játékkal úgyis csak az játszik, akinek tetszik! Nem értem ezzel mi a baj. Nehogy már valami autóverseny-imádónak add tesztelésre a Final-Fantasy IX-et! Sírva fakadnék... Valami megszállottnak add, egy profi RPG tesztelőnek, szedje ízekre, és áradozzon róla ha megérdemli a game! Engem nem zavarna, lévén imádom a FF-et, aki utálja, az meg úgyse olvassa el a cikket. Miért baj ha van egy kis lelkesedés? Nézd meg a Psm-et olyan száraz, mint egy kősivatag az összes leírásuk, érezni hogy a cikkíróknak ez csak munka, és sokszor húzzák a szájukat. Ja, és az írások minősége sem az utolsó szempont, szerintem a legjobb cikket az írja egy játékról, aki odáig van érte. Nos, hát lassan be is fejezném, kimerítettem a témát ami csípte a csőrömet. Az újság egyébként a legjobb, és búcsúzóul külön Martinnak: gratulálok hogy elérted azt, ami olyan fontos volt neked, veled szurkoltam, és veled örülök. Fojtassátok a fantasztikus munkát, ne törjetek le a sok negatív hangvételű levélen: tudom hogy szeretitek a lapot, és komolyan mondom, büszkék lehettek rá. Maradtam: Vancrow Budapest.2000-04-11

Én elég nagy Resident rajongó vagyok (voltam), talán tudod, hogy a RE2-ről én nyomtam a leírást. Az RE 1-et is végigvertem. A Dino Crisist is. De ott már éreztem, hogy valami megszakadt. Mert a DC már unalmas volt, és én egy kalandjátékban azt útálom a legjobban, amikor megérzem, hogy a készítők kifogytak az ötletekből és csak egy jónak ígérkező, de nem eléggé kidolgozott sztorira építenek rá egy egész játékot. Tudják, hogy mi az eleje, tudják, hogy mi lesz a vége, csak azt nem tudják, hogy mivel töltsék ki a közepét. Ide-oda küldözgetnek a pályán, hogy aztán felvegyek egy drótdarabot amit a térkép másik végében le kell ejteni a földre, hogy tovább tudjak menni. Amikor megjött a RE3 a Bagó Peti kezdte el nyomni. Én akkor éppen mással voltam elfoglalva, csak fél szemmel figyeltem. Egyszerűen nem volt egy olyan jelenet 3 nap alatt, amire odakaptam volna a fejemet. Nem volt egy olyan hely, ahol elakadt volna. Végigverte egyszer, kétszer, aztán megkért, hogy hadd csinálja ő a leírást. Nem fájt a szívem...

Aztán jött a Csipi, hogy ő is csinálni akarja. NEM ÁLLT eleve negatívan a progihoz. Nem volt elfogult. Mondtam csinálják együtt. Nem tetszett neki, nekem sem tetszett, az ismerőseimnek sem tetszett. Azt hiszem most már elég sok jó játék van a piacon ahhoz, hogy ne adjunk egy nagy címnek csak azért komoly százalékot, mert ő egy nagy cím. Sőt, erre többször is rájövök, amikor a régi Konzolokat nézegetem. Néhány játékot TÚLÉRTÉKELTÜNK. Nem, nem kell minden – a hulladéknál eggyel jobb – anyagnál rögtön a 80%-ból kiindulni.

Ja, a gördeszkás program... Szerinted az a játékos, aki gyűlöli a 3D-s kalandjátékokat és mondjuk nem is tud angolul, az mit mondana a fenti kijelentésedre? Miért ne kaphatna egy sportjáték olyan (vagy nagyobb) százalékot, mint egy kalandjáték? Az isten szerelmére értsétek már meg, hogy egy játékot csak a saját kategóriájában lehet értékelni! Nem hasonlíthatjuk össze egy RPG és egy hódeszkás program szavatosságát, ugyanígy nem lehet viszonyítani egy sakkprogram és egy 3D-s kalandprogram grafikáját.

Végül a tesztelőkről: igyekeztem olyan arcokat beválogatni, akik egy stílushoz nagyon értenek, de ha kell mindenről elég jól tudnak írni. Ezért nem fordulhat elő, hogy valaki karakteréhez nem illő cikket készítene. Mert a fiaim UNIVERZÁLISAK! Továbbra is az a véleményem, hogy egy tesztelő nem lehet kizárólag egy játékstílus elkötelezett híve. Nem kell jobban lelkesedni, mint amennyire muszáj! A lelkesedés megöli a tárgyilagosságot. Ismételnem kell magam: több ezer PS játék van a piacon, nem kell nekünk mindegyiket szeretni...

Nem akarnál küldeni egy próbacikket...? Kíváncsi vagyok a stílusodra!

Ne kíméljetek, nyomjátok a leveleket és az e-maileket! Találkozunk az "új" Konzolban...

TYLER "MARTIN" DURDEN

MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL

576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576



Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

COLOR GAME BOY

PlayStation

SEGA

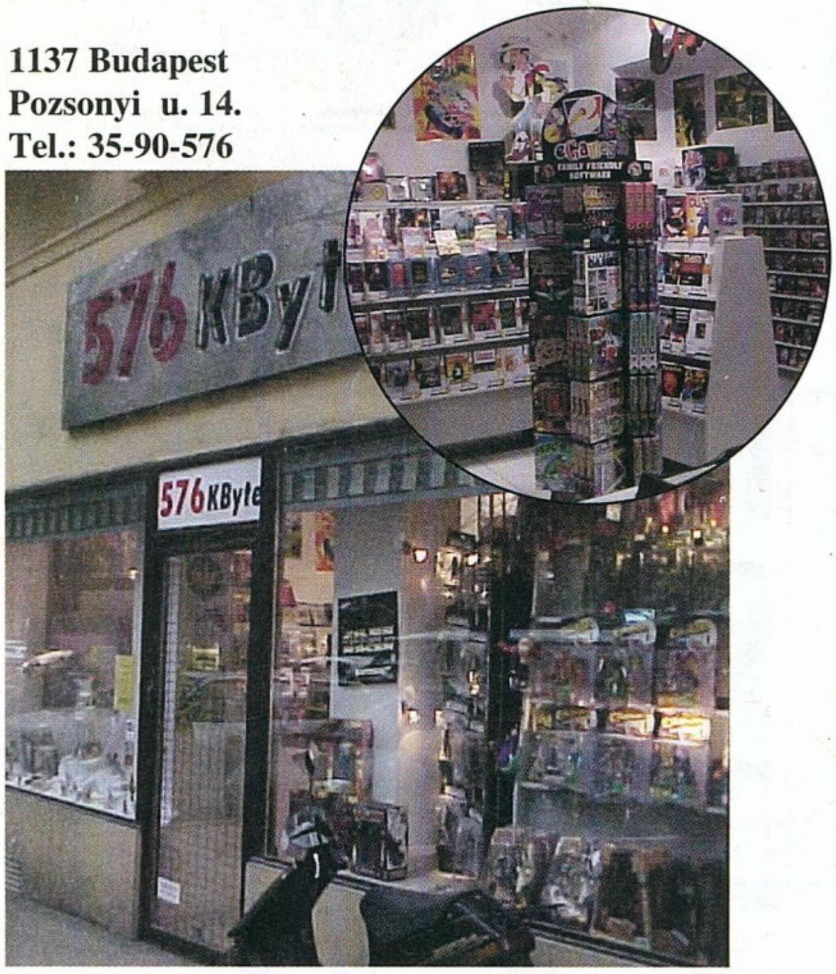
NINTENDO 64

PC CD ROM

AKCIÓFIGURÁK

Dreamcast

1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576



Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

ISSN 1417-9296